GRY VIDEO I KONSOLE

LIPIEC 2009 / 07/2009

新プラス

OEO

PLUS

CENA: 9,99 zł (w tym 7% vat)

PS3 I XBOX 360 I PS2 I PSP I Wii I DS

E3
WYDARZENIA I KOMENTARZE

ZRECENZOWANE
FUEL PROTOTYPE
FIGHT NIGHT ROUND 4
RED FACTION GUERRILLA
STAR OCEAN: THE LAST HOPE
INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS
i inne!

MASS EFFECT 2
WSZECHŚWIAT CIĄGLE SIĘ ROZSZERZA
DALSZE LOSY KOMANDORA SHEPARDA

ZABÓJCZY ŻART JOKERA

BATMAN ARKHAM ASYLUM
TO BĘDZIE NAJLEPSZA GRA Z KOMIKSOWYM BOHATEREM!
ZAPRASZAMY NA WYCIECZKĘ PO DOMU WARIATÓW, GWARANTUJEMY PRZEWROTNY HUMOR I SZEROKI UŚMIECH PRZEWODNIKA

9 771505 820004 07
NR 124 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PS3 ADRENALINE PACK

FAR CRY 2 — ASSASIN'S CREED

Ocena: 9,2/10 Neo Plus — **Cena: 199,90 PLN** — Ocena: 5+/6 Click

PS3 ADVENTURE PACK

PRINCE OF PERSIA — TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ocena: 9/10 PSX Extreme — **Cena: 229,90 PLN** — Ocena: 9/10 Onet.pl

PS3 ACTION PACK

ENDWAR — RAINBOW SIX VEGAS 2

Ocena: 8/10 Play PC — **Cena: 199,90 PLN** — Ocena: 5/6 Gram.pl

PS3 EXTREME PACK

TOM CLANCY'S HAWX — SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Ocena: 9,1/10* Onet.pl — **Cena: 199,90 PLN** — Ocena: 8/10 Gaminator.pl

X360 ADRENALINE PACK

FAR CRY 2 — ASSASIN'S CREED

Ocena: 9,2/10 Neo Plus — **Cena: 199,90 PLN** — Ocena: 5+/6 Click

X360 ADVENTURE PACK

PRINCE OF PERSIA — TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ocena: 9/10 PSX Extreme — **Cena: 229,90 PLN** — Ocena: 9/10 Onet.pl

X360 ACTION PACK

ENDWAR — RAINBOW SIX VEGAS 2

Ocena: 8/10 Play PC — **Cena: 199,90 PLN** — Ocena: 5/6 Gram.pl

X360 EXTREME PACK

TOM CLANCY'S HAWX — SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Ocena: 9,1/10* Onet.pl — **Cena: 199,90 PLN** — Ocena: 8/10 Gaminator.pl

PC COMBAT PACK

FAR CRY 2 — TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Ocena: 9,2/10 Neo Plus — **Cena: 69,90 PLN** — Ocena: 8,7/10 Miastogier.pl

PC ADVENTURE PACK

PRINCE OF PERSIA — TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ocena: 9/10 PSX Extreme — **Cena: 99,90 PLN** — Ocena: 9/10 Onet.pl

PC ACTION PACK

ENDWAR — RAINBOW SIX VEGAS 2

Ocena: 8/10 Play PC — **Cena: 99,90 PLN** — Ocena: 5/6 Gram.pl

PC EXTREME PACK

TOM CLANCY'S HAWX — SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Ocena: 9,1/10* Onet.pl — **Cena: 99,90 PLN** — Ocena: 8/10 Gaminator.pl

PC STRATEGY PACK

SETTLERS NARODZINY IMPERIUM — HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Ocena: 8,1/10 WP.pl — **Cena: 69,90 PLN** — Ocena: 9+/10 CD Action

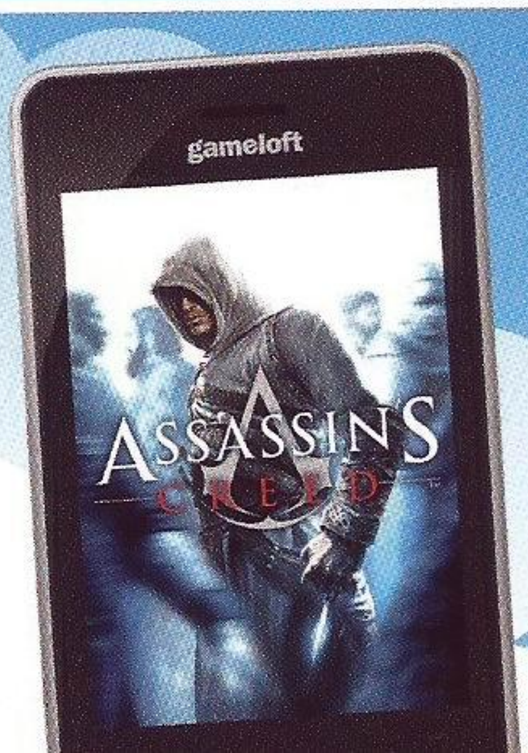
Promocja trwa do 31 sierpnia lub do wyczerpania zapasów

PARTNER PROMOCJI: onet.pl

UBISOFT®

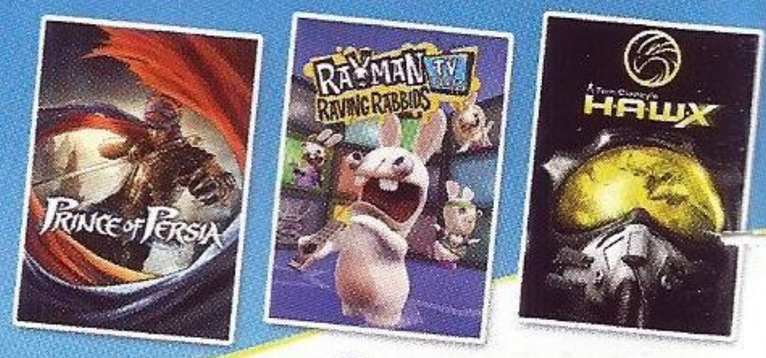
© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Zagraj także na komórce!



Zapraszamy do Kiosku z grami Gameloft
Każdego tygodnia : Hity, Nowe Gry,
Oferty Specjalne, Gracz Info

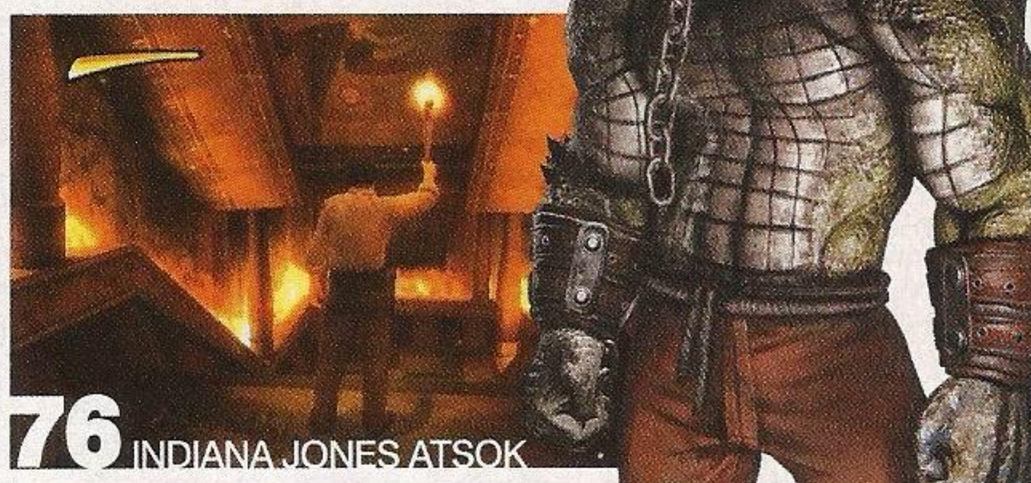
Wyślij GAMELOFT1 na 2010!

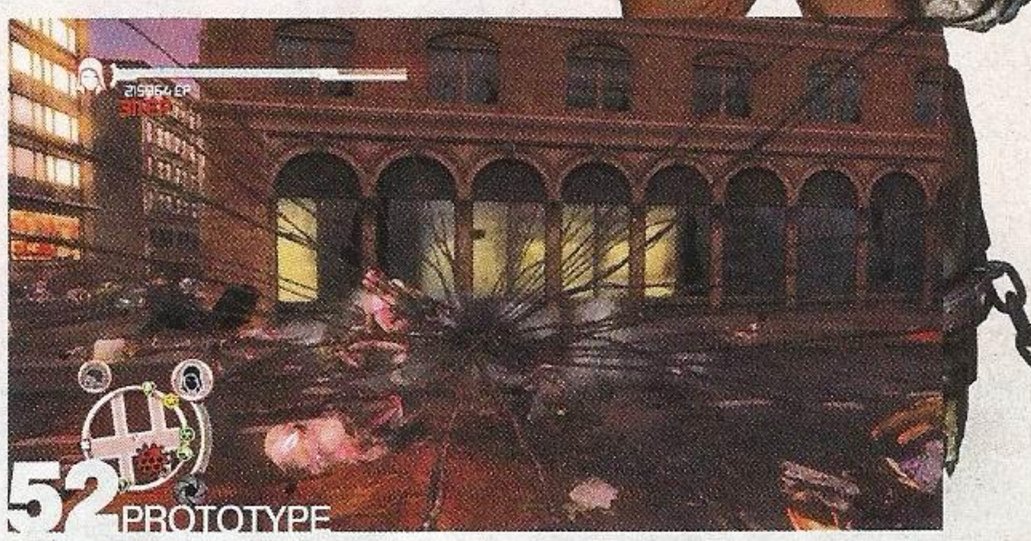


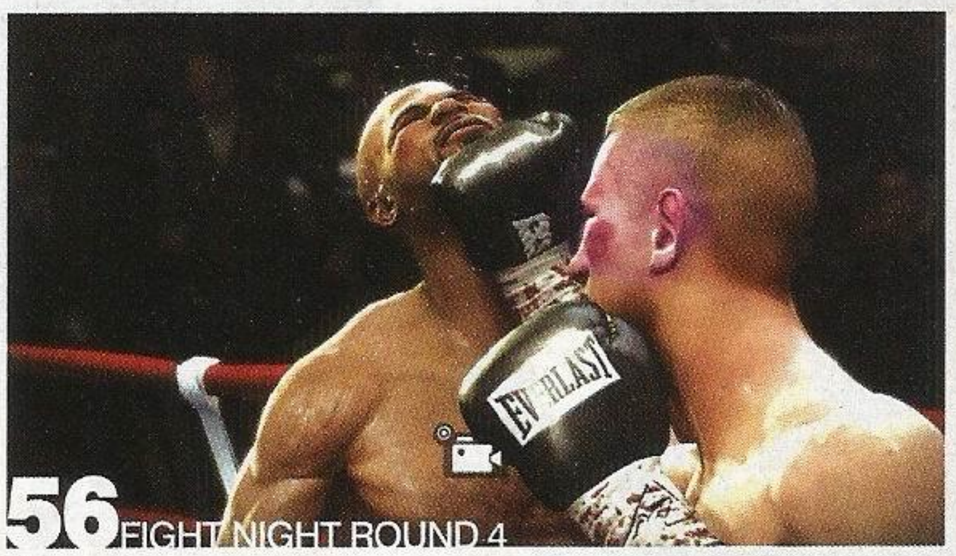
Opłata za smsa zgodnie ze stawkami operatora. Serwis dostępny tylko dla klientów sieci ERA, ORANGE, PLUS oraz PLAY. Opłata za połączenie z wap według cennika.

UBISOFT — gameloft

MENU // LIPIEC 2009







SPECJAŁ

034> GAMELION STUDIOS
Powstaje pierwsza polska gra na Wii. Wypytujemy o szczegóły autorów, ekipę Gamelion Studios.

036> WiiVA LA REVOLUCION
Nadchodzi zmierzch tradycyjnych joypadów do konsol? Doktora Maxa przemyślenia w temacie.

038> MASS EFFECT 2
Wszystko, co wiadomo w tej chwili o tym ekscytującym projekcie!

044> DOROSŁE GRANIE
Być może już niedługo sprzedawcy będą mogli legitymować osoby chcące kupić grę... Co się dzieje?

046> BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Drugi raz na naszej okładce, bo i są powody – to będzie absolutnie najlepsza gra z komiksowym bohaterem!

RAPORT Z E3

Wydarzenia, komentarze i nowe informacje o grach w obszernym raporcie.

006> KONFERENCJE GIGANTÓW
010> CASTLEVANIA: LOS, SCRIBBLENAUTS
012> UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
013> GOD OF WAR III
014> THE LAST GUARDIAN, SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION
016> ASSASSIN'S CREED 2
017> SPLINTER CELL: CONVICTION, SAW
018> MGS: PEACE WALKER, LEGO INDY 2
020> ALAN WAKE, GRINDER, MARIO GALAXY 2
021> HALO 3: ODST
022> FORZA MOTORSPORT 3, METROID: OTHER M
024> HEAVY RAIN
025> LOST PLANET 2, FINAL FANTASY XIII
026> DRAGON AGE: ORIGINS, DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
027> GRAN TURISMO PSP, LEFT 4 DEAD 2

STAŁE

028> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

030> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

051> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

082> RETROPLUS
Zagłebiamy się w zamierzchłe czasy konsol. Przehype'owane gry i retrospekcja Sonica!

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle drMaxa.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

052> PROTOTYPE
054> AIR TRAFFIC CONTROLLER
054> JAGGED ALLIANCE
054> GHOSTBUSTERS /NDS
054> LEGENDARY STARFY
054> GREAT GIANA SISTERS
054> KNIGHTS IN THE NIGHTMARE
055> PUNCH OUT!!
056> FIGHT NIGHT ROUND 4
058> DYNASTY WARRIORS: GUNDAM 2
058> TIGER WOODS PGA TOUR 10
059> ROCK BAND UNPLUGGED
060> CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
062> EA SPORTS ACTIVE
063> CLASS OF HEROES
063> BOOM BLOX SMASH PARTY
064> RED FACTION: GUERRILLA
066> THE CONDUIT
067> ROCK REVOLUTION
067> SBK-09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
068> FUEL
070> CRIMSON GEM SAGA
071> SECRET AGENT CLANK /PS2
071> DEADLY CREATURES
071> CID THE DUMMY
072> STAR OCEAN: THE LAST HOPE
074> GRAND SLAM TENNIS
074> VIRTUA TENNIS 2009 /Wii
076> INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS
078> SAM & MAX: SAVE THE WORLD
078> SPACE INVADERS EXTREME
078> BLAZING BIRDS
078> SONIC THE HEDGEHOG 3
078> NUMBLAST
078> CELLFACTOR: PSYCHOKINETIC WARS
080> OVERLORD II

Joker macha i drze łacha

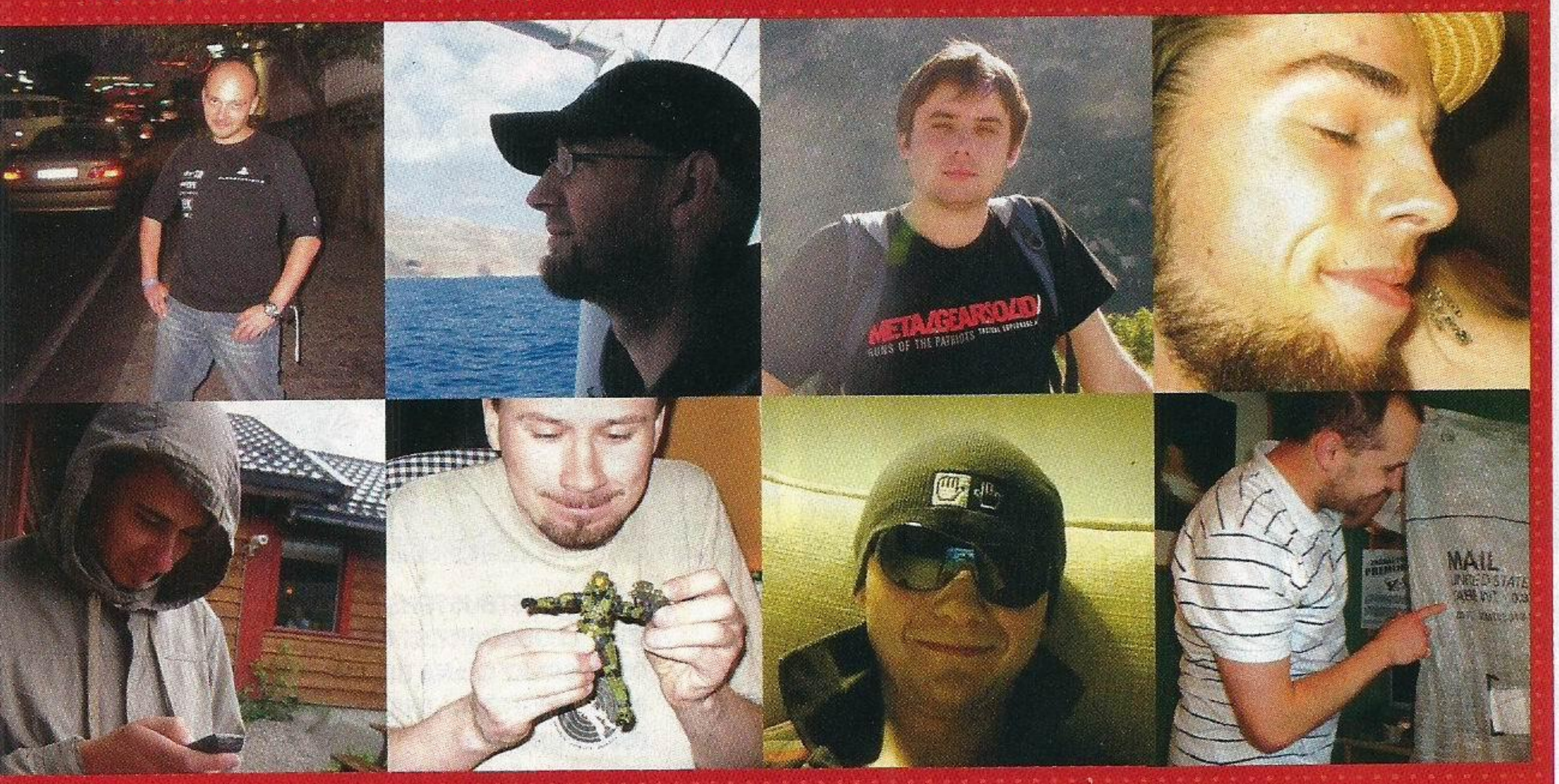
Batman: Arkham Asylum to zupełnie nowa jakość

Nowa jakość wśród gier z komiksowymi bohaterami. Na każdego trójwymiarowego Spider-Mana przypada tona Supermanów, Iron-Manów i innych kompletnie nieudanych bądź przeciętnych gier. Tymczasem wspierana przez Eidos ekipa Rocksteady udowadnia, że mając czas, środki i dobry pomysł można przygotować grę nie tylko śliczną i efektowną, ale także w udany sposób sprzedającą superbohatera i jego moce. Batman: Arkham Asylum będzie świetny. Podobnie jak wyglądany przez wszystkich fanów twardego science-fiction Mass Effect 2, któremu również poświęciliśmy sporo miejsca w tym numerze.

Za nami także tegoroczne E3 – przygotowaliśmy raport z konferencji gigantów oraz świeże informacje o najważniejszych grach zaprezentowanych na wystawie, a także liczne komentarze ekipy NEO+. Kolejna wielka impreza już pod koniec sierpnia – gamescom w Kolonii, która od tego roku zastępuje Games Convention w Lipsku. Raport, a jakże, we wrześniowym numerze.

Wbrew pozorom tegoroczne wakacje obfitują w ciekawe premiery – w tym miesiącu zrecenzowaliśmy sporo gier, spośród których każdy wybierze dla siebie coś ciekawego na deszczowe dni, bo i takich przecież nie zabraknie w naszym fantastycznym inaczej klimacie. Czerwiec był po prostu piękny, prawda? Wracając do zawartości numeru: Prototype i Indiana Jones nieco nas rozczarowały, Fight Night i Red Faction: Guerrilla – zauroczyły. Przygotowaliśmy także recenzje pierwszych gier na Wii obsługujących przystawkę Wii Motion Plus – o ile osobiście w Grand Slam Tennis czy Virtua Tennis 2009 nie wyczuwam jakiejś kolosalnej różnicy w stosunku do niedozbrojonego wiilota, tak w przypadku najnowszej edycji Tiger Woods PGA Tour to już zupełnie inna bajka, a granie w golfa przed telewizorem dostarcza masę radochy. Sterowanie jest niezwykle precyzyjne i nie można już powiedzieć, że zaliczenie dołka w limicie uderzeń to czysty fart – potrzeba skilla. Swoją drogą zastanawiam się, czy Nintendo od razu zakładało wprowadzenie Motion+ w kilka lat po premierze Wii (co oczywiście da im liczne profity), czy też po prostu zostało niejako zmuszone przez rynek i graczy nie do końca zadowolonych z opóźnień przy oryginalnym sterowaniu? Jestem bardzo ciekawy, w ilu kolejnych grach M+ zostanie wykorzystane, bo wierzcie lub nie – to jednak jest nowa jakość. Warto gdy nadarzy się okazja pobawić się jeszcze raz wiilotem z tą nakładką, można się nieźle zdziwić i zrewidować poglądy na temat Wii.

Do przeczytania za miesiąc – widzimy się w pierwszym tygodniu sierpnia. //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
basement jaxx
Po wizycie w kinie na nowym Terminatorze przepraszam twórców Star Treka za średnio pochlebne opinie sprzed miesiąca pod adresem tego niezwykle udanego, na tle ostatnich dzieł SF, filmu. Po obejrzeniu w akcji Uncharted 2 po raz kolejny kończę jedynkę i nie mogę się nadziwić, jak ta gra kapitalnie wygląda mimo paru lat na karku. Jestem też pod ogromnym wrażeniem Batmana, po kilku dekadach Mroczny Rycerz doczekał się wreszcie godnej gry. Idzie dobre dla licencji?

MARCIN SIKORA // Marcellus
w gębę i w długą
Na gry Team Ico zawsze warto czekać, w The Last Guardian zadurzyłem się od pierwszego wejrzenia. Przed E3. Podobają mi się „różdżki" Sony, cwany pomysł, spore możliwości. Ale już natalowe granie w Burnouta bez trzymania czegokolwiek dłoniach, to jakaś pomyłka. A gadanie z Milo to jak gadanie z psem – póki się uśmiechasz i mówisz miłym głosem, możesz mu bluzgać, a i tak będzie machał ogonem. Fight Night 4 nakręca, a Fuel odpręża. Niezłe combo.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
he's on fire!
Z jednej strony E3 i Natal, PS Motion Controller oraz sto gier, w które już chcę zagrać (Uncharted 2!!). Z drugiej trójmecze w Pro Evo i oczywiście w NBA Jam na Mega Drive, plakat Conana i Blade Runnera, litry wypitej coli i dziesiątki pokreślonych wydruków. Pierwsza połowa roku zakończyła się fantastycznie. Druga zapowiada się jeszcze lepiej. W tej chwili najbardziej czekam na wyjazd do Kolonii, a wcześniej zapewne skoczę na Xbox Fun Day. A na koniec: świńskie metro, c'est la vie. 3 lata. Nareszcie.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
obietnice vs. starocie
Czerwiec upłynął mi głównie pod znakiem nieudolnych prób wetknięcia w każdą dobę przynajmniej symbolicznej dawki snu, a także śledzenia co też ciekawego zapowiedziane zostanie na tegorocznym, obfitym w wydarzenia E3. To ostatnie sprawiło, że po raz pierwszy czułem się odrobinę nieswojo przygotowując dział Retro, niezmącony szokującymi wiadomościami z LA za nic mający sobie prezentacje nowych, rewolucyjnych sposobów grania. W przerwach zaś katowałem zaległe Ninja Gaiden 2.

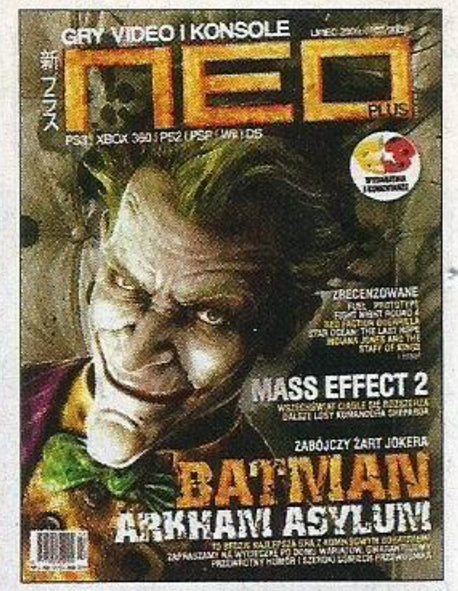
KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
moonwalker
Mój strzał odnośnie Retro Studios na E3 z zeszłego miesiąca okazał się zupełnie chybiony, ale to nic – i tak było co oglądać. Dobry początek miesiąca został zepsuty przez smutną wieść pod jego koniec, że Micheal Jackson umarł przedwcześnie. Narosło wokół jego osoby sporo plotek i legend; ale ja go zawsze szanowałem – był pierwszym piosenkarzem, jakiego rozpoznawałem jako dzieciak. Szkoda, że ludzie zaczęli znowu dobrze o nim mówić dopiero po jego śmierci.

GRZEGORZ BROL // Fax
najlepszego north!
Czy zestaw Halo 3: Legendary to dobry prezent ślubny? Dopóki Pan Młody nie wpadnie na pomysł, by spróbować założyć hełm Master Chiefa na głowę, to na pewno tak. Zresztą sam przez chwilę o tym myślałem po zakończeniu E3. Prawdopodobnie przez kolejne lata nadal będę grał w Halo. Najpierw ODST, potem Reach. I nie mam nic przeciwko, ale chciałbym, żeby pojawił się tytuł tak dobry, że oderwałby mnie od Guardiana. Modern Warfare, Uncharted? Zobaczymy.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
borlander & LBF
Do ostatniej chwili wątpiłem, czy zjednoczone Limp Bizkit potrafi dostarczyć taką jak niegdyś dawkę mocy. Wystarczyło, żeby Fred się porządnie ogolił, a Wes przemalował lepiej niż Ledger w Mrocznym Rycerzu. Koncert minął momentalnie, schodziłem z płyty zlany potem i poobijany, ale naładowany energią. Growo miesiąc rozkręcał się powolutku, jednak numer wyszedł całkiem zgrabny jak na sezon ogórkowy. Transfer Ronaldo do Realu trochę mnie zgasił, bo czy jest sens płacić miliony za żel?

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
białe noce
Na Dzikim Zachodzie liczą się szybkie ruchy i zdecydowanie. Jeśli zatem jest się już pewnym obranego kursu, lepiej być przygotowanym na wszelkie okoliczności, aby w najważniejszej chwili nie zawahać się wyciągnąć z kabury rewolweru i pociągnąć za spust. A że życie jest jak Dziki Zachód, to może warto przypomnieć sobie te słowa w chwili, w której spada na nas duża odpowiedzialność i potrzeba wielkich jaj, by się z niej wywiązać.

Special Guest Stars: Lord Khazadal, sasori



Numer 124 // **lipiec** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

0 – właśnie tyle będzie Was kosztować przeniesienie Waszej biblioteki peespekowych gier z UMD na kartę pamięci. Sony zrobi to za friko, więc jeśli chcecie starą wersję konsolki zastąpić PSP.go, możecie to zrobić bez obaw o swą kolekcję gier.

6 – długich lat życia ma przed sobą Xbox 360, a przynajmniej tak twierdzi szef Microsoft Games Studio Shane Kim. Według niego będzie to zasługą Project Natal, a więc zwrócenia się w stronę innych odbiorców niż do tej pory. Czy Natal da trzystaseśćdziesiątce drugą młodość? Dajcie znać co sądzicie na **faq@neo-plus.pl**

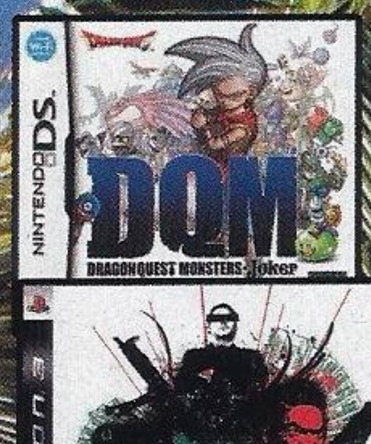
11 – milionów egzemplarzy Modern Warfare 2 zniknie w tym roku z półek sklepowych. Analitycy twierdzą, że gra pobije wszelkie rekordy zarabiając 803 miliony dolarów w 2009 roku, z czego aż 338 pierwszego dnia. GTA IV dla porównania zgarnęło 569 milionów w pierwszym tygodniu sprzedaży. Dadzą radę?

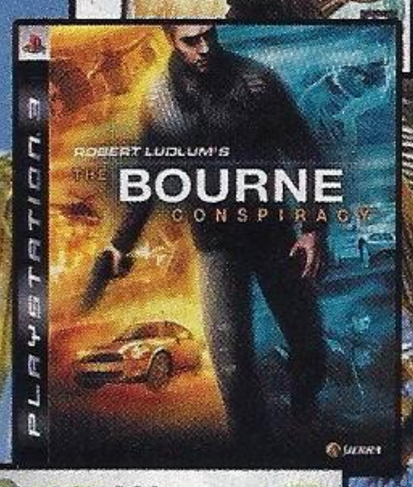
15 – tysięcy (ponad) internatutów podpisało się pod protestem przeciwko wydawaniu Left 4 Dead 2 zaledwie rok po premierze pierwszej części. Według nich w grze nie znajdzie się wystarczająco dużo nowych elementów, żeby nazywać ją pełnoprawną kontynuacją. Ponadto twierdzą, że Valve nie wywiązało się z obietnic i nie dostarczyło zapowiadanych usprawnień do pierwszej części. A czy Ty kupiłeś L4D i czujesz się oszukany?

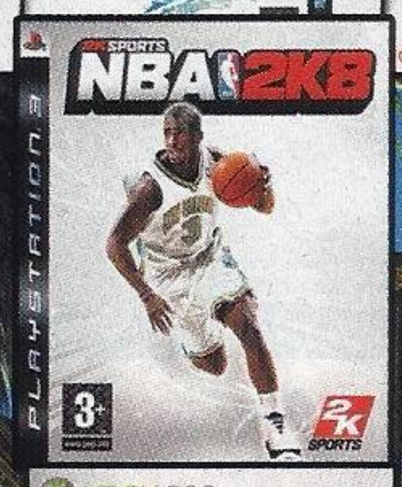
60 – milionów dolarów, a nawet więcej, będzie kosztować tworzenie topowych gier konsolowych na platformy kolejnej generacji, czyli PlayStation 4, Xbox 720, czy jakkolwiek będą się one nazywać. Takimi rewelacjami podzielił się ze światem szef Ubisoftu Yves Guillemot, który akurat ma w tym temacie pewne rozeznanie. Chyba przeraża go taka wizja, gdyż dodał, że bardzo chciałby, aby obecna generacja trwała jak najdłużej. My też.

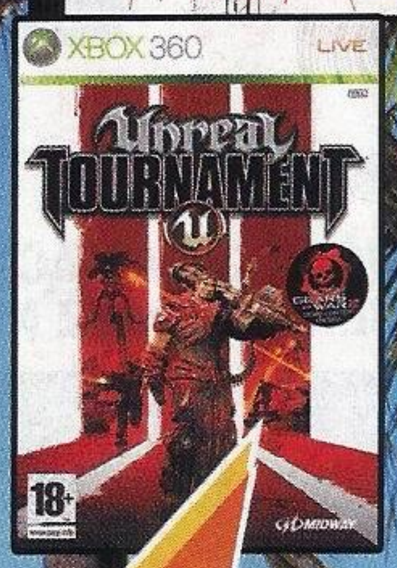
W WAKACJE GRAJ WIĘCEJ ZA MNIEJ !!!

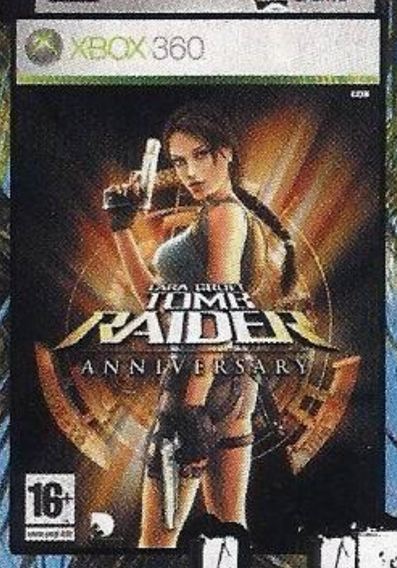
Nuda w wakacje! Nie ma takiej możliwości.
Skorzystaj z naszych nowych promocji na
wybrane tytuły i baw się nimi przez cało lato.

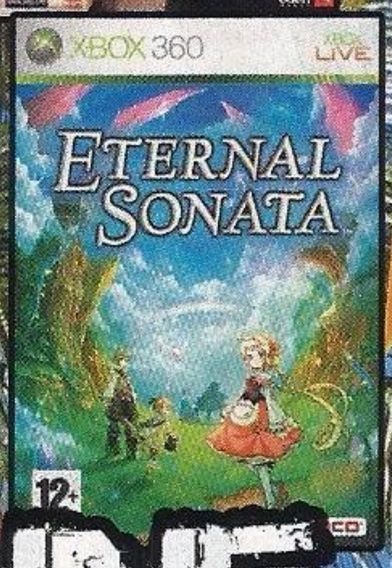












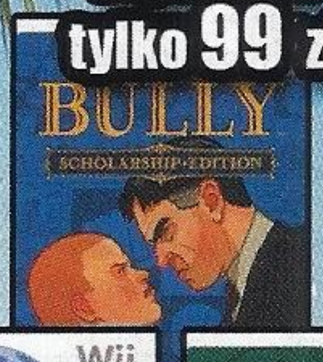
PROMOCJA
4 gry na PS3, Xbox'a, NDS w cenie jednej (wybrane tytuły)

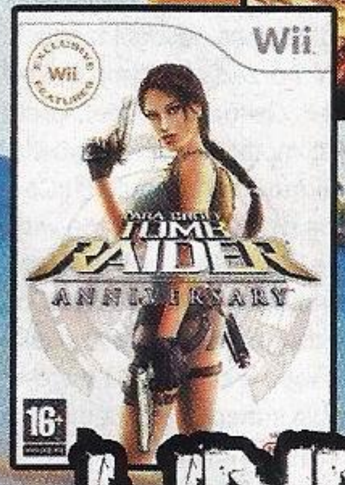
Wybierając cztery tytuły z naszej promocji na konsole (PS3, xbox360 i NDS) zapłacisz tylko 200 zł

I INNE...

PROMOCJA
3 gry na Wii za 99 zł (wybrane tytuły)

Wybierając trzy tytuły z naszej promocji na konsole Wii zapłacisz tylko 99 zł





I INNE...

Pełna lista tytułow w promocji na www.ultima.pl

INFOLINIA: 0-22 485 52 10
e-mail: ultima@ultima.pl

www.ultima.pl

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki
www.ultima.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Los Angeles, 2-4 czerwca

NAJWIĘKSZA IMPREZA BRANŻOWA ODZYSKAŁA BLASK PO DWÓCH ŻENUJĄCYCH EDYCJACH. TEMATEM PRZEWODNIM BYŁO MACHANIE NA EKRANIE, ALE GIER RÓWNIEŻ NIE BRAKOWAŁO

Każdy gracz powinien być zadowolony po E3 2009. Nintendo udało się poszerzyć rynek i pchnąć branżę na nowe tory zmuszając konkurencję do stworzenia ich wersji wiilotów, a jednocześnie zrobiło ukłon w stronę core'owych odbiorców zapowiadając kilka konkretnych „prawdziwych" gier (nie popierdółek). W Los Angeles pojawili się wszyscy liczący się wydawcy i pokazali mnóstwo dobrych tytułów. Niestety, Polacy nie zaakcentowali zbyt mocno swojej obecności. Jedynie Call of Juarez: Bound in Blood prezentowany na stoisku Ubisoftu bronił honoru naszego kraju. PCF nie zdradza nad czym pracuje, a Wiedźmin... Sami wiecie. Teraz już czas na raport z E3.

KONFERENCJA MICROSOFTU

Nuda, mało gier, brak niespodzianek. Tak wyglądała konferencja Microsoftu... W zeszłym roku, kiedy to amerykański gigant był o krok od wyleczenia ludzkości z bezsenności. Przechwałki o wielkości usługi Xbox Live, pokaz nowego dashboarda i avatarów, zanudzanie zrzynkami z sonowskich gier imprezowych, gadka o współpracy z wypożyczalnią filmów... I tylko jeden jasny punkt całego show – zapowiedź Final Fantasy XIII na X360.

Tym razem było inaczej. Microsoft od kilku miesięcy milczał, pozostawiając graczy w niepewności, czy w ogóle doczekają się jakiś hitów na przełomie 2009/2010 i teraz musiał to zmienić. Stąd prezentacje dwóch ważnych exclusive'ów:

□ Celebryci na konferencji MS – dwaj żyjący Beatlesi oraz Steven Spielberg. Bez czapki!

Alan Wake, a przede wszystkim Splinter Cell: Conviction. Ten pierwszy tytuł prezentuje się jak klasyczny survival horror, klimatem oraz historią przywodzi na myśl psychologiczne thrillery pióra Stephena Kinga, co należy uznać za wielką zaletę. Choć gra nie zrobiła jakiegoś piorunującego wrażenia, miło było zobaczyć ją w akcji. Pokaz grywalnego kawałka kodu uspokoił każdego, kto bał się, że projekt został skasowany. Splinter Cell: Conviction to najjaśniejszy punkt tegorocznej konferencji, przynajmniej jeśli chodzi o gry. Ubisoft bardzo sprytnie to rozegrał, przygotowując mocne pokazy dla Microsoftu i Sony (u japońskiego giganta Francuzi zaprezentowali rozgrywkę Assassin's Creed 2). Inna sprawa, że pozbył się w ten sposób najmocniejszych punktów własnej konferencji, ale to nieistotne. Nowe przygody Fishera prezentują się fantastycznie, o czym możecie przeczytać w dalszej części raportu z E3. Microsoft zyskał tym samym kolejny bardzo mocny tytuł na wyłączność.

□ Czy Natal posłuży do czegoś więcej, niż dziwacznych wygibasów przed ekranem? Mamy nadzieję, że tak!

GIER NIE ZABRAKNIE

Nie ma powodów do obaw o premiery w drugiej połowie 2009. Kolejno ukażą się ekskluzywne: Shadow Complex na XBLA (strzelanka 2D od Chair należącego do Epic, hulająca na Unreal Engine 3, wyglądająca jak połączenie Metroida i Castlevanii), Halo 3: ODST, Forza Motorsport 3, Left 4 Dead, a później także Crackdown 2. Oprócz tych gier, konferencję Microsoftu uświetnił pokaz multiplatformowego Modern Warfare 2, zaproszono Ringo Starra, Paula McCartneya, Yoko Ono i Olivię Harrison do pomachania do widowni przy okazji prezentacji Beatles Rock Band, a Tony Hawk: Ride promował sam podekscytowany mistrz deskorolki. Square Enix pokazało, że FF XIII działa płynnie na Xboksie – kod prezentował się solidnie, więc jest nadzieja na równoczesną premierę wersji na obie konsole HD. Ta informacja na pewno nie wywołuje uśmiechów w obozie Sony.

Microsoft zadbał również o niespodzianki. Kto by się spodziewał kolejnego Halo już w przyszłym roku? Dopiero co ukazało się Wars, we wrześniu na półki sklepowe trafi ODST, a teraz dołączył do nich Reach. Po olbrzymim sukcesie RTSa od Ensemble Studios, jasne jest, że MS dalej będzie próbował zarobić na tej serii jak najwięcej. Pytanie, czy w takiej sytuacji Halo 4 ukaże się na obecnej generacji konsol? Mocno w to wątpimy. Choćby dlatego, że przygody Mistrza Szefa nie mogą wyglądać gorzej od KZ2, a szkoda czasu Bungie na pisanie nowego silnika dla gry na X360.

Piarowcy MS pozyskanie dla Xboxa Metal Gear Solid o podtytule Rising przedstawili jako ogromny sukces, jakby nigdy wcześniej żadne przygody Snake'a nie ukazały się na konsoli amerykańskiego giganta. Mówienie o „utracie ostatniego wielkiego exclusive'a" przez Sony w tym przypadku jest mydleniem oczu, choć oczywiście zapowiedź multiplatformowego Metala musiała zasmucić japońskich bonzów (kilka miesięcy temu, bo o takich sprawach branżowcy najczęściej wiedzą grubo przed E3).

RODZINA GRANIEM SILNA

Największą bombą okazał się Projekt Natal, któremu poświęcono bardzo dużo czasu. Jest to odpowiedź Microsoftu na wiilota, ale widać, że firma próbuje upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, walcząc równocześnie o serca casuali i social-gamerów.

Urządzenie wyglądające jak pomniejszony centralny głośnik kina domowego, a powiększony czujnik ruchu Wii, stawia się przed telewizorem i już można grać. Pady są niepotrzebne, bo sprzęt odczytuje ruchy gracza. Podczas grania w wyścigi wystarczy wyciągniąć ręce przed siebie, a konsola uzna, że gracz trzyma kierownicę i odpowiednio zareaguje na skręt nadgarstków. Machnięcie nogą pozwala odbić nadlatującą piłkę... Brzmi trochę jak EyeToy, gdzie tu rewolucja?

Urządzenie skanuje sylwetkę gracza, dzięki czemu ustala położenie jego kończyn nawet gdy sensor ich nie obejmuje – na podstawie ułożenia ciała określa pozycję rąk i nóg. Natal wychwytuje nawet najmniejsze ruchy, również przy słabym świetle, a dodatkowo rozpoznaje twarz i głos użytkownika. Wyobraźcie sobie grę w Scene It!, do której nie potrzeba już „buzzerów" – wystarczy wykonać ruch ręką. żeby zgłosić się do odpowiedzi i po prostu głośno ją powiedzieć, zamiast naciskać przycisk. Natomiast, żeby zalogować się do Live'a, należy stanąć przed telewizorem i poczekać sekundę, aż Natal rozpozna twarz. Brzmi jak science-fiction, może dlatego projektem tak bardzo zachwycił się Stephen Spielberg, który na konferencji MS ogłosił, że od dwóch miesięcy pracuje nad własną natalową grą. Natomiast Peter Molyneux pokazał projekt Milo – wirtualnego chłopca rozpoznającego osobę stojącą przed telewizorem, prowadzącego z nią rozmowę i reagującego na jej emocje. Złośliwi nie omieszkali skomentować, co z chłopcem będą robić różne Stefany34, poklikajzemną18 i inne szemrane typki.

Konferencja Microsoftu – Kudo Tsunoda (zazdrościmy mu imienia i nazwiska) prezentuje Natal, Kojima zapowiada MGS Rising, a Peter Molyneux roztacza, jak zawsze, swoje wizje.

MEGAPROMOCJA

Pierwsze prezentacje możliwości Natala nie zachwyciły, ale też Microsoft nie przedstawił choćby jednej gry mającej współpracować z tym urządzeniem, więc na razie to tylko pokaz technologii. Potencjał jest, i to bardzo duży, nietrudno wyobrazić jak proste dzięki Natalowi stanie się tworzenie odpowiedników SingStarów, Dance Dance Revolution, Buzzów, EyeToyów, Wii Sportsów i Fitów, ba, nawet Wii Music, do których nie potrzebne będą już żadne dodatkowe kontrolery. Tak naprawdę jednak technologia jest nieistotna, istotne jest tylko to, czy uda się namówić ludzi do zakupu tego sprzętu. Już teraz wiadomo, że Microsoft szykuje obłędną kampanię marketingową. Podobno nawet na przedpremierową promocję Xboxa 360 gigant nie wydał takiej kwoty.

Natal najprawdopodobniej sprzedawany będzie w zestawach z konsolą, lub grami wykorzystującymi jego możliwości. Czy uda się dotrzeć do ludzi, którzy nie interesują się grami? Jaką ofertę gigant z Redmond przygotował dla osób już mających Wii, a jaką dla tych, którzy nie dali się namówić na zakup tańszej od konkurencji konsoli Nintendo? Prawdopodobnie spróbuje przedstawić Xboxa 360 jako sprzęt do zabawy dla całej rodziny, a jednocześnie maszynkę do grania dla hardcore'owych wymiataczy (nie bez powodu Microsoft na E3 pokazał nowe gry, exclusive'y oraz mocne multiplatformy), modny gadżet dla generacji web 2.0 (patrz: ramka), a na dodatek sprzęt multimedialny pozwalający na streamowanie filmów w Full HD, czyli zabawkę także dla dorosłych. Platforma kompletna? Na papierze tak to wygląda, ale czy wystarczy do odniesienia sukcesu? Czas pokaże. Natal trafi do sprzedaży w przyszłym roku, dokładnej daty premiery nie podano.

KONFERNCJA SONY

Nieoczekiwana zmiana ról. Aż prosi się, żeby tymi słowami podsumować tegoroczne konferencje Sony i Microsoftu. Cztery lata temu podczas E3 2005 Japończycy zachwalali potęgę PlayStation 3 prezentując nieprawdopodobne rendery. Amerykanie skupili się na „mówieniu prawdy" i pokazywali, jak ich gry wyglądają w rzeczywistości. To bardziej uczciwe podejście, ale wtedy wynik był taki, że wszyscy zachwycali się Killzone 2 i MotorStormem, a nikt nie pamiętał, o czym była konferencja Microsoftu.

Tym razem było odwrotnie. To Microsoft postawił na efekciarstwo, pokazywał podczas swojego show rendery (Forza 3, Crackdown 2, Halo: Reach), sprowadził celebrytów i opowiadał cuda o Projekcie Natal głównie za pomocą filmów przypominających reklamy gier na Wii. Sony natomiast skupiło się na prezentacji grywalnych fragmentów ich najważniejszych gier. Czy dobrze na tym wyszło? Wystarczy zobaczyć, o czym po E3 było głośno w mediach branżowych – skupiano się głównie na Project Natal, który zresztą zgarnął bardzo dużo nagród dla najbardziej innowacyjnego urządzenia zaprezentowanego podczas tegorocznej wystawy. Nowemu kontrolerowi Sony nie poświęcono aż tyle uwagi. Być może Sony popełniło błąd przeznaczając na prezentację Motion Controllera tylko fragment konferencji. Środkowy. Trzeba było zostawić to na sam koniec.

TWITTER NA POKŁADZIE

Polaków może niespecjalnie wzrusza współpraca Microsoftu z Facebookiem i Twitterem, pokazuje jednak, że gigant dostosowuje się do aktualnej mody, żeby zawsze być na topie. Kilka lat temu idealnie wstrzelił się z Gamercard, dając graczom opcję tworzenia własnego profilu, zdobywania achievementów i układania listy przyjaciół. Tą ostatnią już jesienią będzie można zintegrować z listą przyjaciół na Facebooku, a dodatkowo pojawi się opcja wrzucania wpisów na Twittera z poziomu konsoli. Tak, jak nowoczesne dziennikarstwo nie może ignorować potęgi internetu i możliwości, jakie dają m.in. wspomniany Facebook i Twitter, tak samo powinni mieć je na uwadze producenci konsol, które przecież też kuszą graczy sieciowymi usługami. MS daje jasny sygnał: rozumiemy tę nową rzeczywistość i dostosowujemy się do niej. Kolejną atrakcją obok wypożyczalni filmów online będzie kanał muzyczny powstały we współpracy z serwisem Last.fm (dostępny za darmo dla posiadaczy kont Gold). Do tego jeszcze dojdzie nowy serwis Zune video oferujący streamowanie filmów w Full HD. Xbox 360 pozostaje głównie konsolą do gier, ale oferuje już chyba wszystko, czego nowoczesny gracz może oczekiwać.

Największą bombą okazał się Projekt Natal, któremu poświęcono bardzo dużo czasu. Jest to odpowiedź Microsoftu na wiilota, ale widać, że firma próbuje upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, walcząc równocześnie o serca casuali i social-gamerów

□ Konferencja Sony przez wielu komentatorów została określona jako najbardziej udana – sporo prezentacji grywalnych fragmentów gier, nowe PSP i odpowiedź na wiilota były pokazem siły japońskiego koncernu.

KONSOLA DLA GRACZY

Rok temu było nudnawo. Dużo gadania o PlayStation 2 skutecznie uśpiło widownię, krótkie zwiastuny MAG, DC Universe, inFamous i God of War 3 nie zaspokoiły oczekiwań graczy, jedynie walka z Leviatanem w Resistance 2 zrobiła duże wrażenie. Zabawnym punktem była prezentacja wykresów na poziomie zbudowanym w LittleBigPlanet.

Tym razem zaczęło się o wiele lepiej. Sony szybko podsumowało jak dobrze radzą sobie PS2 i PS3, i od razu przeszło do konkretów pokazując Uncharted 2. W tej chwili to najpiękniejsza gra na konsole, jeśli zastanawialiście się, czy zainwestować w PlayStation 3, już nie musicie się wahać – dla nowych przygód Nathana Drake'a warto będzie kupić tę maszynkę. Prezentacje kolejnych gier pokazały, że Sony chciało w tym roku wysłać do graczy właśnie taki sygnał: „Na naszej konsoli jest dużo gier, exclusive'ów i multiplatform, więc czym prędzej przesiadajcie się z PS2". Stąd też pokaz Final Fantasy XIII oraz Assassin's Creed II. Na konferencję Microsoftu Ubisoft przybył tylko z trailerem, u Japończyków zaprezentował swojego killera po raz pierwszy w grywalnej formie. Ezio musiał podbić serca graczy, bo ACII wygląda po prostu doskonale i już teraz działa płynnie na PS3.

Sony pokazało też krótki filmik przypominający, co w najbliższych miesiącach trafi na ich konsolę: NFL Madden 10, Batman: Arkham Asylum, Brutal Legend, Ghostbusters, Uncharted 2, inFamous, White Knight Chronicles, i wiele innych. I gdy Microsoft ograniczył do minimum promowanie multiplatformowych tytułów, pokazując killerskiego Modern Warfare 2, do którego zaklepał sobie ekskluzywne mapy, Japończycy woleli powiedzieć graczom, że u nich też są gry. Dodatkowo pokazali MAG, które niestety na konferencje się nie nadaje, bo choć (podobno) grało 256 osób, na ekranie niewiele się działo, oddział chodził po mapie, szukał przeciwników i tylko pod koniec przyleciały helikoptery dając nadzieję na dużą rozpierduchę, ale w tym momencie pokaz przerwano.

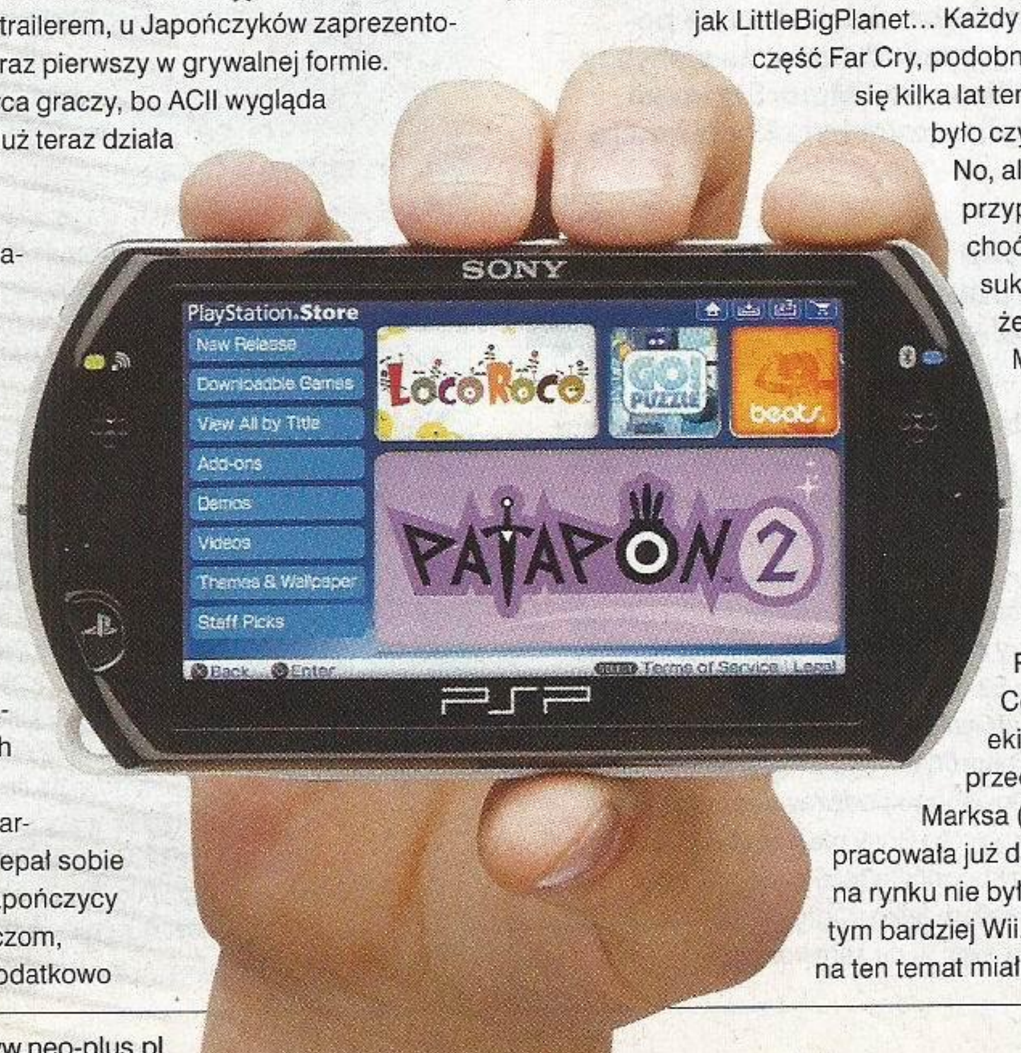
Mocnym uderzeniem były zwiastun Final Fantasy XIV Online, ekskluzywnego w tej chwili dla PS3, oraz trailer The Last Guardian od Team Ico stworzony na silniku gry. Sony było o krok od dobicia konkurencji, gdy zapowiedziało zmierzającą wyłącznie na PlayStation 3 grę Agent od Rockstar North, niestety zabrakło choćby screena czy krótkiego filmiku.

ODROBINA CHAOSU

Konferencja została źle rozplanowana. Po pokazie Uncharted 2 i MAG, Sony przeszło do mówienia o PSP.go (więcej informacji w ramce), później znowu wróciło do PS3, zanudziło wszystkich mówiąc o Home (ten projekt to niewypał), by na koniec zaprezentować Gran Turismo 5 w formie kolejnego już rendera, a także pokazać ModNation Racers – wyścigi kartów wyróżniające się rozbudowanym, ale bardzo intuicyjnym edytorem postaci, pojazdów oraz tras. Twórcy MNR długo prezentowali swoje dzieło. Gdyby jeszcze było tak zabawne, jak LittleBigPlanet... Każdy kto grał w pierwszą część Far Cry, podobnym edytorem bawił się kilka lat temu, więc też nie było czym się zachwycać. No, ale może komuś przypadnie to do gustu, choć umiarkowany sukces LBP sugeruje, że wielkim hitem ModNation Racers nie będzie.

Gdzieś pomiędzy tymi pokazami Sony zaprezentowało odpowiedź na wiilota i Projekt Natal. Nad PlayStation Motion Controller zdolna ekipa dowodzona przed doktora Richarda Marksa (twórca EyeToya) pracowała już dawno temu, gdy na rynku nie było ani Xboxa 360, ani tym bardziej Wii. Ciekawe co dziś na ten temat miałby do powiedzenia Phil Harrison, były szef SCE Worldwide Studios, który długo przekonywał japońskich bossów Sony, że zabawki pokroju EyeToya i SingStara to przyszłość branży, ale w końcu dał za wygraną i odszedł z firmy.

Prototyp PS Motion Controller wygląda zabawnie i już został przezwany różdżką. Podobnie jak wiilot, ma kilka przycisków i wbudowany czujnik ruchu, natomiast kamerka PS Eye spełnia rolę sensora wykrywającego jego położenie



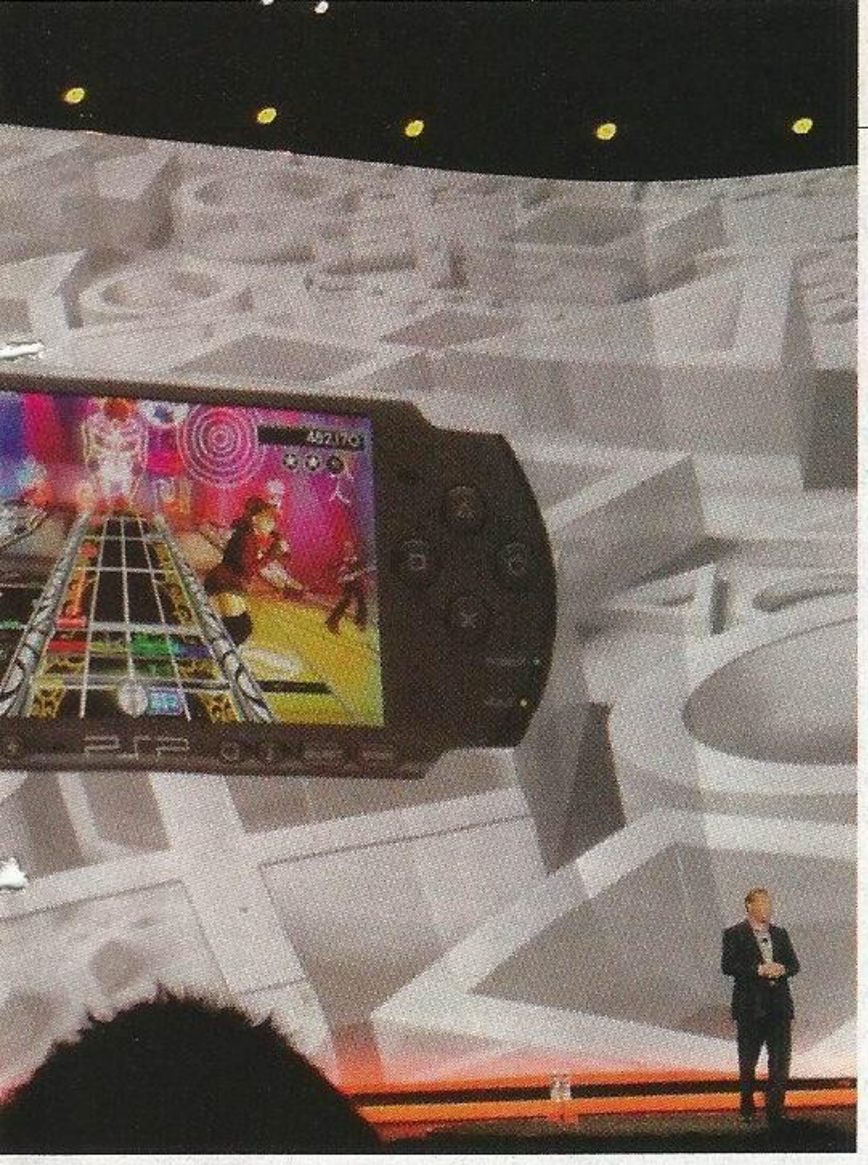
MAGICZNA RÓŻDŻKA

Prototyp PS Motion Controller wygląda zabawnie i już został przezwany „różdżką" (a przez złośliwych „dildo"). Podobnie jak wiilot, ma kilka przycisków i wbudowany czujnik ruchu, natomiast kamerka PS Eye spełnia rolę sensora wykrywającego jego położenie w trójwymiarowej przestrzeni. Ciekawe jaka będzie cena za taki zestaw? Urządzenie jest superdokładne, działa bez najmniejszych opóźnień, idealnie przenosi ruchy rąk na ekran, więc można nawet pisać po wirtualnej kartce, a więc również z łatwością zaznaczać jednostki w RTSie czy wytyczać dokładną ścieżkę np. układając domino.

Sony zaprezentowało urządzenie w taki sposób, że wcale nie wygląda jakby było skierowane do casuali, a do core'owych graczy. Granie w FPSy wydaje się banalne, nawet bez analoga postać może się poruszać – wystarczy zrobić krok w bok, albo w tył, a PS Eye go wychwyci. Celowanie jest dokładne jak nigdy dotąd. Efektownie wyglądała sekwencja strzelania z łuku do ruchomych celów – prezentujący trzymał

PSP.go

Urządzenie jest o połowę mniejsze i 40 procent lżejsze od PSP1000 (Fat), nie ma czytnika UMD, a zamiast niego wbudowane 16 GB pamięci. Gry da się kupić wyłącznie online i trzeba będzie zapisać je na karcie. Spokojnie, stare modele PSP i płytki UMD nie odchodzą do lamusa. Sony strzeliłoby sobie w stopę rezygnując z tradycyjnego modelu sprzedaży. Od 1 października będą więc dostępne dwa modele przenośnego PlayStation – tradycyjny z czytnikiem UMD oraz nowy PSP.go, który na pierwszy rzut oka wygląda jak iPhone, ale to dlatego, że przyciski i analoga schowano pod rozsuwaną klapką. Cena? 249 euro, czyli nawet ponad 1100 złotych, więc furory w Polsce raczej nie zrobi. Może to i dobrze, wciąż wolimy trzymać gry na półce niż tylko wirtualnie na karcie pamięci. Na E3 Sony po raz kolejny dało do zrozumienia, że konsola będzie mocno wspierana. Yamauchi pokazał Gran Turismo PSP mające ukazać się równocześnie z PSP.go, Kojima opowiadał o Metal Gear Solid: Peace Walker, w produkcji są Resident Evil Portable, Fat Princess, LittleBigPlanet, Jak & Daxter, Assassin's Creed: Bloodlines i wiele innych. Dobre wiadomości: dla developerów – devkity będą tańsze o 80 procent; dla graczy – z PS Store już można ściągnąć Final Fantasy VII, wielki klasyk z PS one (za 36 złotych! Darmo!).



dwie różdżki, jedna udawała łuk, a drugą sięgał po strzały i naciągał cięciwę.

Urządzenie ma pojawić się na rynku już wiosną 2010 roku. Sony co prawda pokazało tylko dema technologiczne, lecz o wiele bardziej przekonujące niż to miało miejsce w przypadku Natala – w takim sensie, że pokazano jak dobrze Motion Controller działa. Natomiast zupełnie nie powiedziano, co dalej firma zamierza z nim zrobić. Do kogo będzie skierowana ta zabawka? Czy Sony rozpoczyna walkę o casuali, czy może chce przekonać graczy, że machanie jednak jest fajne? W tej chwili wiadomo tyle, że Sony będzie prezentować Motion Controller na Develop Conference w angielskim Brighton, która odbędzie się w dniach 14-16 lipca. Może do tego czasu przemyśli strategię działania i pokaże jaki ma pomysł na wykorzystanie możliwości urządzenia i jego promocję. Niby na to ostatnie trochę za wcześnie, ale o Natalu dziś mówią wszyscy, a o „różdżkach" prawie nikt, co wydaje się niesprawiedliwe. Może chociaż na potrzeby prezentacji tego sprzętu warto było ponownie zatrudnić piarowców odpowiedzialnych za przygotowanie „Wielkiej Ściemy", czyli konferencji E3 2005?

Pokazane na E3 gry od Nintendo wyglądają naprawdę mocno i oskarżenia o porzucenie fanów można zacząć ostrożnie wycofywać. Wii w ciągu najbliższego roku otrzyma dwie pozycje z ikoną firmy – wąsatym hydraulikiem, a więc New Super Mario Bros. Wii oraz Super Mario Galaxy 2. Z kolei na DS zimą ukaże się kolejna przygoda Linka w The Legend of Zelda: Spirit Tracks. Naturalnie, zabolał brak zapowiedzi „dużej" Zeldy na Wii, ale tuż po imprezie chyba nawet sam Miyamoto zorientował się, że to lekka wtopa i puścił parę z ust. Pojawił się także pierwszy artwork przedstawiający sympatycznego bohatera i miecz, który najprawdopodobniej będzie... Żywy! W tym momencie dwie rzeczy wydają się niemal pewne: wymagana będzie przystawka Wii Motion Plus i zachowany zostanie realistyczny styl graficzny.

PODWÓJNY SZOK

Z drugiej strony N doi te serie od tak dawna, że ich obecność nie była żadną niespodzianką. Na szczęście firma zrobiła kilka bardzo wyraźnych ukłonów w stronę hardcore'owców. Chyba nikt nie spodziewał się nowych przygód Samus Aran. Metroid: Other M, współtworzony przez Team Ninja i Nintendo, podobno był tak tajny, że nawet w Tecmo wiedziało o nim tylko kilka osób poza ścisłym szefostwem. Nie mniej szokujący jest kierunek, w jakim poszła gra. Trailer przygotowany specjalnie na tę okazję pokazał Samus „tańczącą" między przeciwnikami i eksterminującą ich w niezwykle efektowny sposób. To nie jest styl kojarzony ani z Nintendo, ani z Retro Studios (które nie jest zaangażowane w projekt). Bardziej przypomina to Ninja Gaiden. Zapowiedzi o rozbudowanej warstwie fabularnej i dwóch milionach sprzedanych egzemplarzy jako dolnej granicy, pokazują, że firma wreszcie postanowiła zainwestować ogromne pieniądze w pierwszoligowy, core'owy produkt. Oby im się powiodło.

To nie koniec niespodzianek. Po długiej śpiączce do życia zbudziła się seria Golden Sun, której nowa odsłona zmierza na DSa. Pierwsze dwie części pokazywały moc obliczeniową GBA, co dziś może brzmi śmiesznie, ale kilka lat temu GS był chyba najlepszym rpgiem na przenośne konsole. Dobrze, że sobie o nim przypomniano. Bardzo cieszy również wieść, że Monolith powróciło do robienia role-playów i szykuje Monado: Beginning of the World na Wii (wygląda na silnie inspirowane dwunastym Finalem), ale Nintendo, swoim zwyczajem, po wypuszczenia filmiku nic więcej o grze nie powiedziało.

Chyba nikt nie spodziewał się nowych przygód Samus Aran. Metroid: Other M, współtworzony przez Team Ninja i Nintendo, podobno był tak tajny, że nawet w Tecmo wiedziało o nim tylko kilka osób poza ścisłym szefostwem

KONFERENCJA NINTENDO

Po oszałamiającym sukcesie zabawek pokroju Wii Fit czy Wii Play, można było się zastanawiać, czy Nintendo już na całego pójdzie w stronę gier dla casuali, czy też jednak przypomni sobie o klasycznych grach. Tegoroczne E3 pozwala postawić diagnozę.

Japońska firma poczuła się na tyle silna, by spróbować zawalczyć na obu frontach. Nie można się im specjalnie dziwić, skoro kontrolują połowę rynku. W każdym razie, prezentacje na E3 wskazują na to, że konsole Nintendo już niedługo będą miały w ofercie tytuły dla fanów, jak i ambitne eksperymenty oraz proste gierki dla kompletnie zielonych. Z tym, że tego nie było widać na ich konferencji.

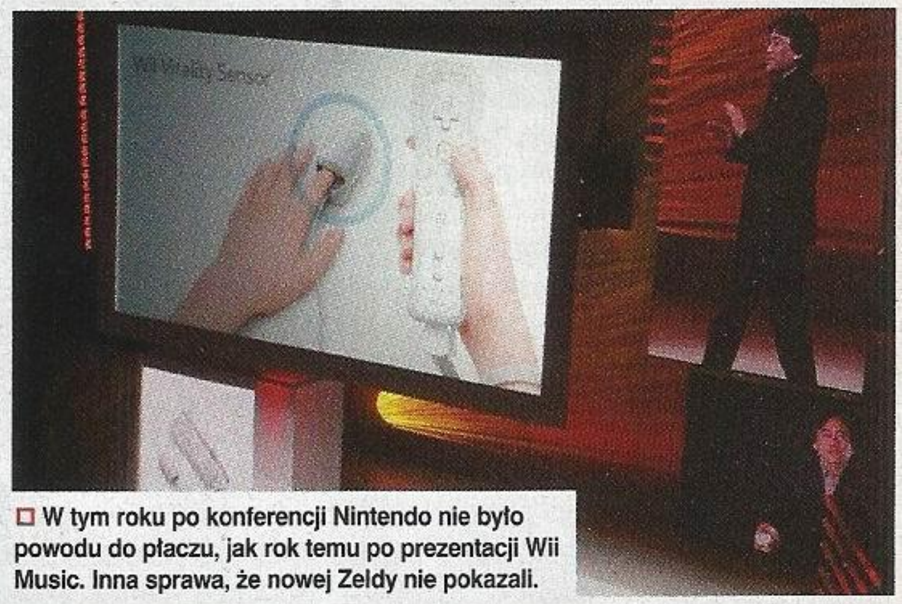
COŚ DLA GRACZY

Nintendo boryka się z problemami z autopromocją. Bardzo dużo czasu poświęcają na pokazanie linii produktów kierowanych do osób, które nie mają kontaktu z grami. Dlatego też o firmie mówi się (tak w mediach, jak i chociażby na naszym forum) głównie w kontekście Wii Sport Resort czy Wii Fit Plus. Oczywiście Iwata i spółka robią to celowo, ponieważ zamieszczane w prasie niezwiązanej z grami artykuły o zrzucaniu zbędnych kilogramów przed konsolą nakręcają im interes. Służący do mierzenia pulsu Vitality Sensor po raz pierwszy pokazany na otwierającej E3 konferencji, to kolejny krok w kierunku, który ma zrobić z Wii urządzenie zapewniające nie tylko rozrywkę, ale też szeroko pojęty relaks – Iwata roztoczył przed dziennikarzami wizję oprogramowania ułatwiającego zasypianie. I już chciałoby się rzucić złośliwie: „a może by tak coś, co dla odmiany graczy rozrusza zamiast ich uśpić?", gdy okazuje się, że Ninty ma się jednak czym pochwalić.

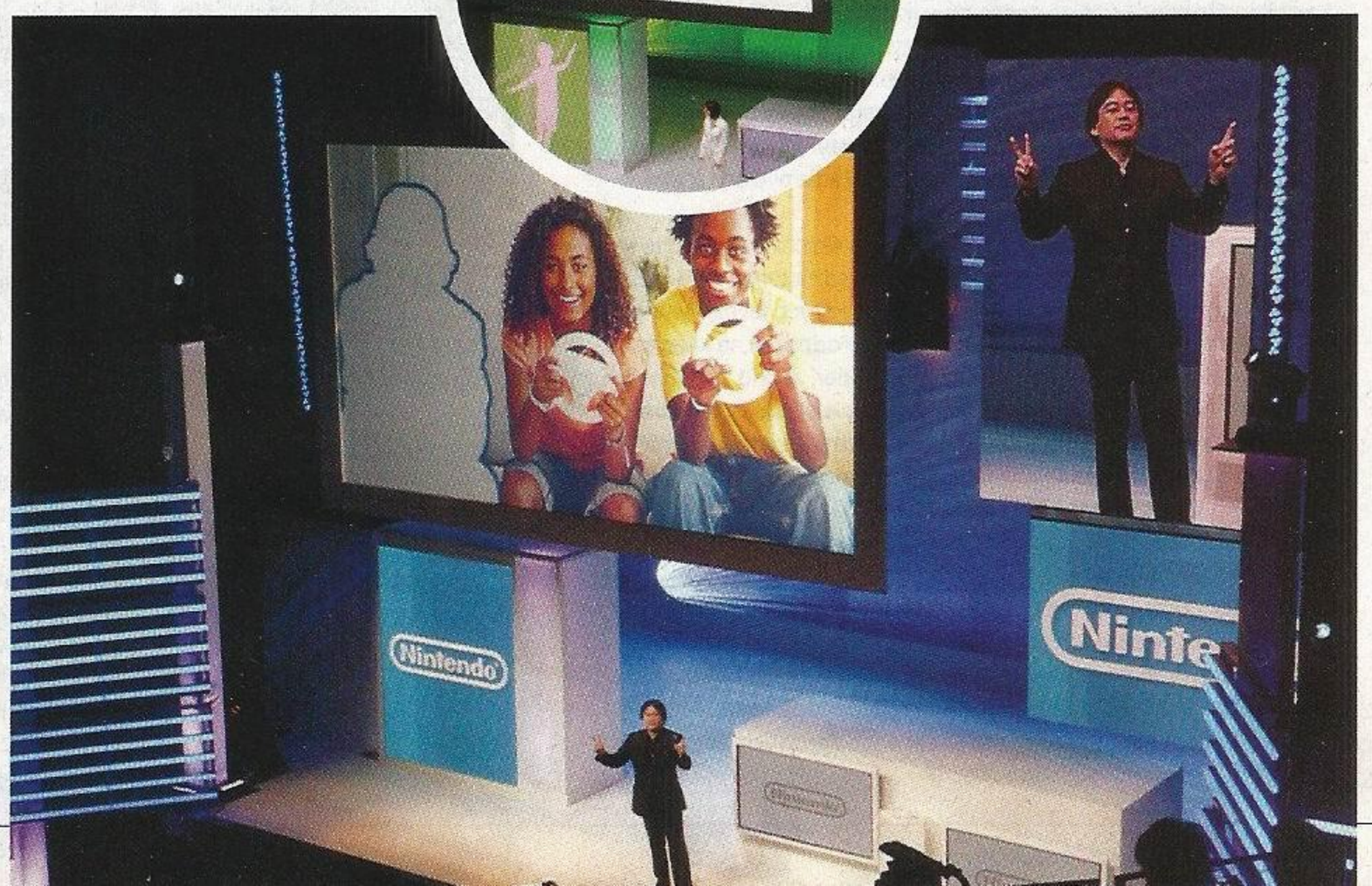
ZIELONE ŚWIATŁO

Poza słabą promocją większości tych naprawdę interesujących tytułów, na tegorocznym E3 zobaczyliśmy coś jeszcze... Mianowicie coraz lepsze stosunki Nintendo z niezależnymi wydawcami. Najpierw pozwolili Sedze i EA skorzystać na premierze Motion Plus, wypuszczając przystawkę przed premierą Wii Sport Resort. Teraz wiele wskazuje na to, że robią też dla nich miejsce w tegorocznym okresie przedświątecznym. Na razie jedynymi głośnymi tytułami macierzystej firmy, które będą miały premiery w tym czasie, są Wii Fit Plus oraz nowe Super Mario Bros. Wiadomo, że Ninty nie odpuściłoby niedzielnych graczy, a coś dla fanów też musi przecież wydać, ale te dwa tytuły to absolutne minimum. Powód? To tylko spekulacje, ale duzi wydawcy przygotowali na święta dla Wii tak mocne gry, że Nintendo strzeliłoby sobie w stopę, gdyby zabrało im klientów. W takiej sytuacji nikt więcej nie odważyłby się zrobić „dorosłych" gier na tę konsolę. Trzeba przyznać, że święta spędzone przy tytułach z serii Silent Hill, Resident Evil, Dead Space i Final Fantasy zapowiadają się ciekawie (nawet jeśli te gry są w większości spin-offami), ale fakty są takie, że muszą się one wydawcom po prostu opłacić. Od tego zależy w co zagramy w 2010 i kolejnych latach.

Wnikliwa analiza pokazuje, że Nintendo zaprezentowało się bardzo dobrze, a na pewno lepiej niż by się to na pierwszy rzut oka wydawało. Posiadacze konsol Nintendo dowiedzieli się, że będą mieli okazję znów powygłupiać się na Balance Board, wieczorem przyspieszyć sobie bicie serca sesją z Silent Hill (a potem uspokoić z Vitality Sensorem na palcu?), a w trakcie świątecznych wyjazdów uratować księżniczkę Zeldę. Ponadto, pomimo niechęci firmy do wczesnego zapowiadania jej gier, gracze dostali zapewnienie, że w przyszłym roku także będą mieli powody do radości. Zacznie się ostro – marcową premierą No More Heroes 2. Wydaje się, że konsola dopiero się rozpędza i teraz staje się ciekawą propozycją także dla „prawdziwych" graczy. ■■



□ W tym roku po konferencji Nintendo nie było powodu do płaczu, jak rok temu po prezentacji Wii Music. Inna sprawa, że nowej Zeldy nie pokazali.



KONAMI | 2010 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOWS

Snake kontra Drakula?

Castlevania to jedna z wielkich serii, które nienajlepiej zniosły przesiadkę w trzeci wymiar. I choć jak dotąd żadna z jej nextgenowych odsłon nie zdołała przyćmić dwuwymiarowych korzeni sagi, na tegorocznym E3 zaprezentowano grę, która ma szansę ostatecznie przepchnąć Castlevanię w XXI wiek. Pomimo dość odległej daty premiery, Lords of Shadow prezentuje się naprawdę świetnie, a opracowująca ją ekipa MercurySteam (odpowiedzialna m.in. za Clive Barker's Jericho) zdaje się czerpać pełnymi garściami z rzeźnickiego dorobku Kratosa. Protagonista, niejaki Gabriel wyczynia pejczem rzeczy, których nie powstydziłby się Bóg Wojny. W zaprezentowanych fragmentach największe wrażenie robiły potyczki z bossami – napakowanym wilkołakiem, kamiennym olbrzymem czy gigantycznym trollem wystawiającym swe paskudne cielsko ze studni. Walka zapowiada się dynamicznie, zróżnicowanie i – nie owijając w bawełnę – po prostu rajcownie. Nie ustępują jej grafika i design zdradzające rozmach i bogactwo pomysłów, jakie powinny znaleźć się w ukończonej grze. Z pewnością jednak najważniejszym wątkiem poruszanym przy okazji prezentacji nowej Castlevanii jest zaangażowanie w prace nad grą studia niejakiego Hideo Kojimy, znanego zapewne niektórym z Was z kilku niszowych tytułów. Pan Kojima ma dużo do powiedzenia w kwestii fabuły gry, co z pewnością dla wielu graczy stanowi automatyczną rekomendację, dla innych zaś czynnik odstraszający. Tym ostatnim wypada jednak przypomnieć, że warstwa narracyjna nigdy nie była najmocniejszą stroną serii (łagodnie rzecz ujmując), niespecjalnie więc jest co psuć. Na korzyść tego elementu przemawia także zaangażowanie imponującej obsady, by wspomnieć tylko o tak cenionych aktorach jak Patrick „Jean Luc" Stewart, znany z Trainspotting i tysiąca innych dobrych ról Robert Carlyle, a także Natasha McElhone, którą ostatnio oglądać mogliśmy w Californication. Co by nie mówić, Konami zdaje się pokładać w tym tytule duże nadzieje, co wiąże się z wykłożeniem bardzo konkretnych funduszy. Miejmy nadzieję, że przełoży się to na oczekiwany od dawna udany lifting tej znakomitej serii. ■

WARNER BROS. | JESIEŃ 2009 | NINTENDO DS

SCRIBBLENAUTS

Więc chodź, namaluj mi świat

Kto by przypuszczał, że niepozorna gierka od nieznanego developera zostanie okrzyknięta przez większość mediów najlepszym tytułem wystawy? Ale to dobrze, że oryginalne i ambitne projekty wciąż są doceniane przez krytyków. By wyjaśnić na czym polega zabawa, najlepiej posłużyć się przykładem. Bohater musi dojść do końca planszy, ale drogę blokuje mu drzewo. Na ekranie dotykowym wyświetlona jest klawiatura. Wystarczy wstukać na niej stylusem słowo „piła" („saw"), a przedmiot zmaterializuje się. Teraz można ściąć drzewo i po kłopocie. Ale jeśli chcecie być oryginalni, możecie użyć bobra…

Geniusz gry polega na tym, że rozpoznaje właściwie wszystkie rzeczowniki określające konkretne przedmioty bądź istoty z wyłączeniem nazw własnych. I przekleństw. Jeden z późniejszych leveli wymaga pokonania robotów-zombie, które okazują się odporne na klasyczne środki perswazji w postaci karabinów czy siekier. Jedno z możliwych rozwiązań? Wpisujecie „wehikuł czasu", cofacie się do przeszłości, dosiadacie dinozaura, wracacie z nim do teraźniejszości i miażdżycie zawalidrogi. Nie ma żadnej puli przedmiotów dozwolonych w danej planszy, choć autorzy rozważają wprowadzenie limitu jednokrotnego użycia konkretnej rzeczy, by pobudzić wyobraźnię graczy. A ta z pewnością będzie miała co robić. Już teraz wiadomo, że możliwe będzie przywołanie Śmierci albo... Boga. Ba, przywołane narzędzia można ze sobą łączyć. Jeden z zachodnich dziennikarzy sprawdził własnoręcznie, że Boga da się postawić na deskorolce i wyposażyć w shotguna. Brzmi abstrakcyjnie, ale też bardzo zabawnie. Kaxi zniecierpliwiony czeka na grę. Podobno chce sprawdzić czy Śmierć przetrwa wybuch bomby atomowej. ■

N(E)O COMMENTS

MIELU

NAJLEPSZA KONFERENCJA

Z przyjemnością patrzyłem na popisy wielkiej trójcy, która coraz lepiej rozumie, że ich występy na żywo w internecie obserwują graczy z całego świata. To nie żadne spotkania biznesowe, a prężenie muskułów i szansa zrobienia dobrego wrażenia. Nikt już nie chce przynudzać wykresami i liczbami (kluczowe informacje podano szybko i zwięźle, aż chciałoby się rzec w twitterowym stylu, doskonale rozumianym przez internautów), wszyscy uważają, żeby nie zrobić niczego głupiego, jak zdarzało się to Sony (Riiiiiiiidge Racer) i 'Tendo (żenujący pokaz Wii Music). Nie teraz, gdy najbliższe miesiące będą kluczowe dla przyszłości branży a zwłaszcza producentów konsol. Moim zdaniem MS przegiął w drugą stronę, zapraszając celebrytów, którzy nie mieli nic do powiedzenia, ale na szczęście gigant z Redmond pamiętał o grach. Najsłabiej wypadło Ninty, bardzo długo na sali panowała cisza, nikt żywo nie reagował, jak po pokazie Uncharted 2. Gdyby nie wyciek informacji o PSP.go przed E3 i zbyt długi pokaz ModNotion Racers, Sony dostarczyłoby mi największych emocji. A tak bawiłem się równie dobrze oglądając konferencję MS (dobra, Molyneuxa nie mogłem słuchać).

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

Final Fantasy XIV, Castlevania od Kojimy i Agent wyłącznie na PS3. Było tego więcej, ale jak trzy, to trzy.

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

The Last Guardian – bo w Shadow of the Colossus za górami jest niedokończona ogromna tama. Naprawdę, muszę tłumaczyć? Jedno słowo: magia.

Heavy Rain i Alan Wake – dwa tytuły, których twórcy obiecują wciągającą fabułę. Alan kojarzy mi się z książkami Stephena Kinga, HR będę przechodzić na tysiąc sposobów.

Modern Warfare 2 i Uncharted 2 – oglądanie tych gier w ruchu to orgia dla oczu, jak patrzenie na efekty w filmie Transformers 2. Nie wątpię, że fabuła również nie zawiedzie. W tej chwili Naughty Dog i Infinity Ward uczą branżę, jak się robi gry nowej generacji.

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

Nic o FF Versus XIII. C'mon, czas najwyższy pochwalić się także tym tytułem. Dziwnie będzie wyglądać jak ukaże się „czternastka", a dopiero po niej druga „trzynastka".

Capcom – szacun, że robią Lost Planet 2 i Dead Rising 2, ale ja chcę kolejną Onimushę, następne Shadow of Rome, cokolwiek z poprzedniej generacji. Narzekamy na sequele, jasne, tylko pod warunkiem, że ukazują się co rok albo dwa lata, a tymczasem Capcom wystawia cierpliwość fanów na znacznie cięższą próbę. Piszę oczywiście z perspektywy jednego z nich, rozumiem na czym obecnie „niebiesko-żółci" zarabiają, pamiętam o wydanych dopiero co RE5, SFIV, chwilę wcześniej DMC4, ale w moich oczach Konami zawstydziło Capcom prezentacją Castlevanii. Właśnie na takie niespodzianki czekałem od mojej ukochanej firmy. Inafking, do roboty!

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Nier, slasher od Square Enix wygląda bardzo przeciętnie, grafika słaba, bez polotu. Co to w ogóle za bohater? Ziewałem oglądając zwiastun. Czekam na Castlevanię.

Nowe przygody Ratcheta nie grzeją mnie tak, jak poprzednie odsłony. Tools of Destruction robiło wrażenie, bo było pierwsze na PS3, Quest for Booty rządziło jako DLC, a co ma dla mnie Crack in Time poza tym samym, co zawsze? Czekam, ale bez podniety.

Po przeciętnym Bionic Commando, nie patrzę już przychylnie na Dark Void, a prezentacja gry na E3 była raczej nudna. Capcom nie pokazał niczego, co pozwoliłoby mi zmienić nastawienie.

PODSUMOWANIE E3

Impreza powróciła do świetności, pokazano mnóstwo rewelacyjnych gier, wszyscy trzej giganci udowodnili, że są w dobrej formie. Praktycznie nikt nie zrezygnował z wystawiania się, co poniektórych tylko przestraszyła świńska grypa (ekipa Nibris przezornie również została w domu) – świadczy to o randze imprezy. Branża potrzebuje dużego show w czerwcu, jest czas pokazać nowe tytuły, ale także załatwić sprawy biznesowe, na które w sierpniu przy okazji Games Convention było zwyczajnie za późno. Oby tylko negatywnie nie odbiło się to na europejskim gamescom, chcemy zobaczyć w Kolonii coś nowego, nie tylko te same dema, co na E3. ■

KONSOLE GRY AKCESORIA | PS2 PS3 PSP X360 NDS WII | SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

www.madgames.pl

GRY NA PSP / PS3 / XBOX360 OD 30 ZŁ

Nudę...

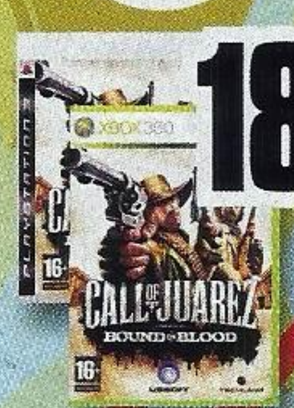
...bierzemy...

PONAD 500 TYTUŁÓW NA WSZYSTKIE KONSOLE

NINTENDO DSI
739

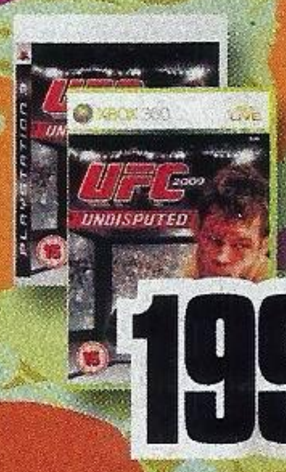
189

189

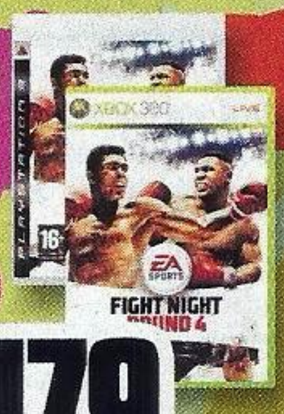


189

189



199



179

199

PS3 80GB
1329

...z połykiem!

CZYNNE: PON - PT: 11-20 / SOB: 10-14

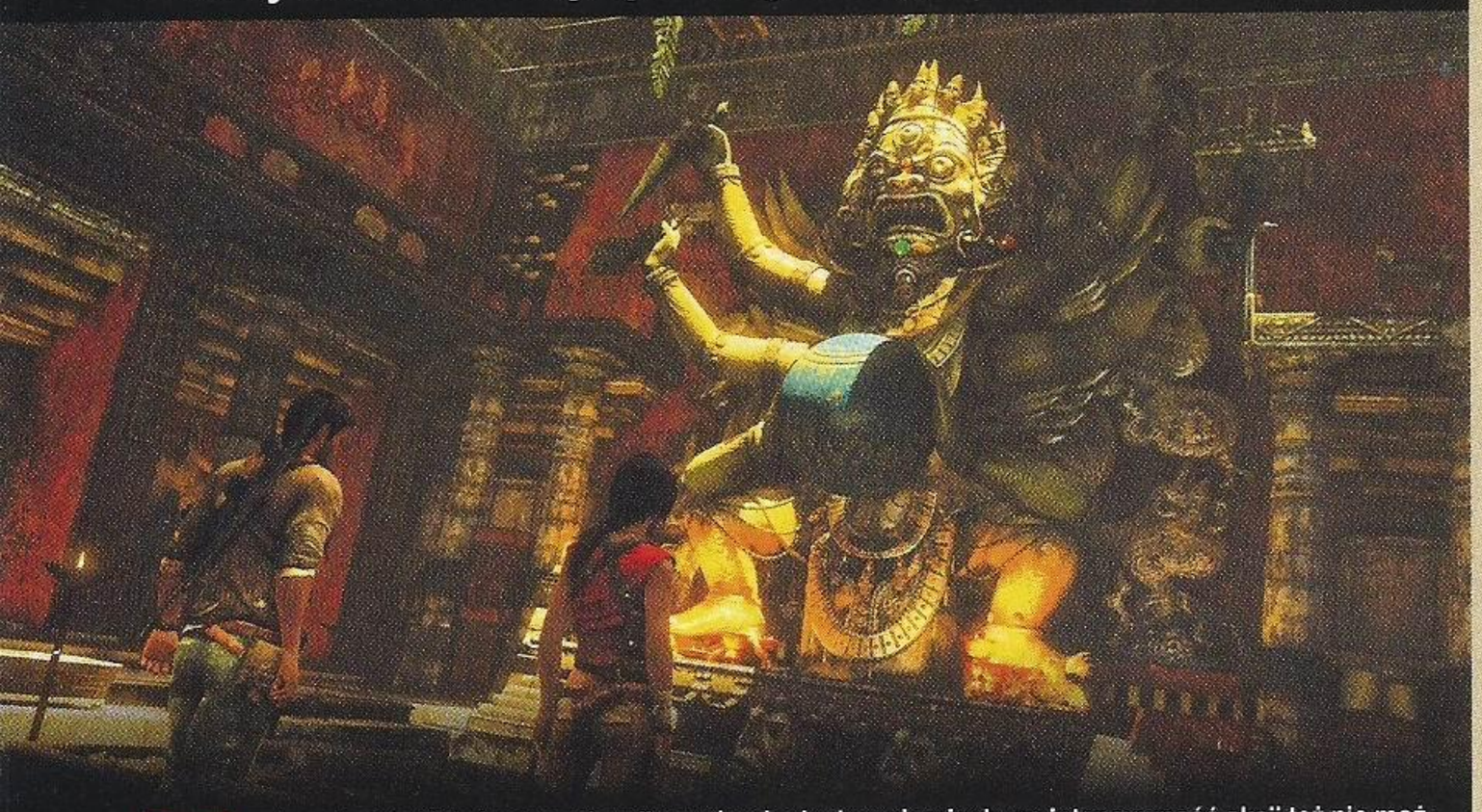
MAD GAMES

0 503 624 692 / 022 498 99 93 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

SONY | JESIEŃ 2009 | PLAYSTATION 3

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

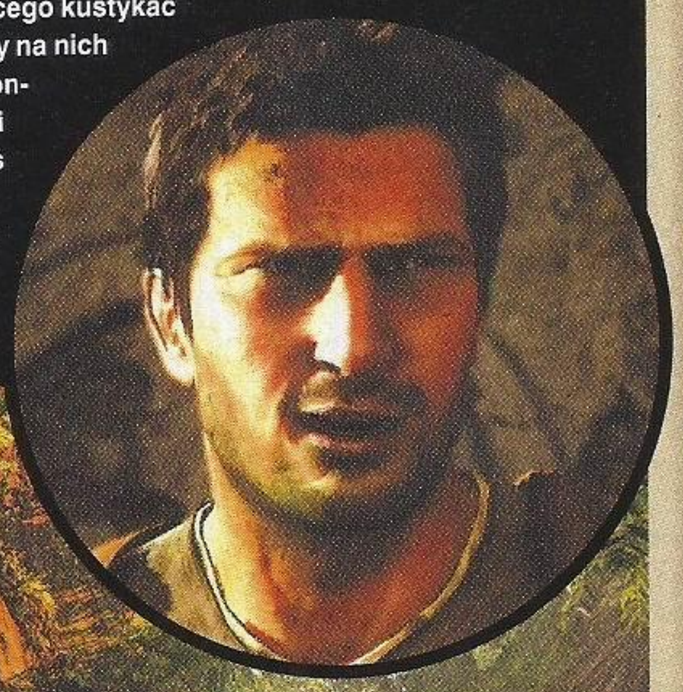
Zdecydowanie najlepsza gra tegorocznej wystawy

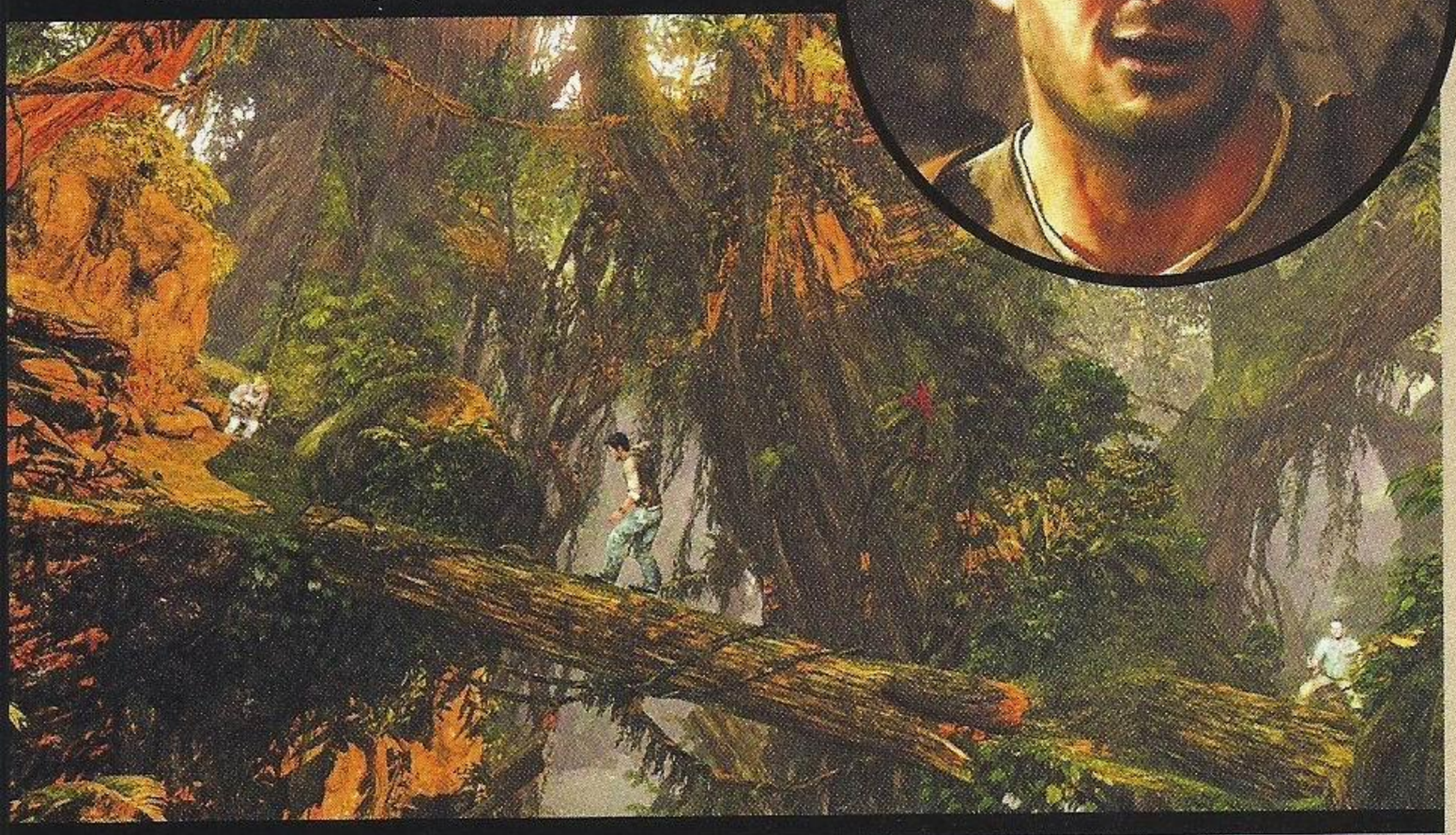


Trudno się dziwić, już same wizualia zapierają dech w piersiach, na intensywność akcji też nie można narzekać. W Among the Thieves Nathan nie będzie szlajał się po dżungli i miejscówkach w stylu „tu byłem – Indiana Jones", czego najlepszym przykładem był zaprezentowany fragment gry, który rozpoczynał się na dachu hotelu Shangri-La, usytuowanego w jakimś podniszczonym nepalskim mieście. Nate wraz ze wspierającą go australijską pięknością Chloe stali obok basenu wypełnionego wodą – błękitną, falującą i odbijającą promienie słońca. Ten piękny widok mocno kontrastował z panującym wokół syfem. Widoczność aż po góry na horyzoncie, żadnych mgieł czy innych bzdetów, miasto w dole, gęsto usiane budynkami w różnym stopniu zużycia, było widoczne jak na dłoni.

Nathan trafił do tego miejsca po śladach Marco Polo, który zawitał tu przed siedmiuset laty i odwiedził świątynię, gdzie ukryto wskazówki prowadzące do spełniającego życzenia świętego klejnotu buddystów. Inna sprawa, że w międzyczasie w dolinie świątyń wyrosła metropolia i szukanie przedwiecznego budynku można przyrównać do szukania igły w stogu siana. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, iż Drake'owi po piętach depczą ludzie Lazarevica – radosne zwiedzanie dachów szybko zmieniło się w karkołomną ucieczkę przed helikopterem (klasyczny ruski Mi-24 Hind) połączoną z zabijaniem wrogów. Nate przeskakiwał po walących się kładkach, realistycznie chwytał się belek i występów w ścianach, a to wszystko wśród nawałnicy ołowiu wypluwanego z działek śmigłowca. Bohater dynamicznie przewracał stoły, by skryć się przed ostrzałem i tradycyjnie wychylał się, by wziąć na muszkę jakiegoś zbira. Towarzyszył temu fachowy efekt skupienia ostrości na sylwetce namierzonego wroga, a reszta sceny nieco się rozmywała, co przy tak przepięknej grafice robiło piorunujące wrażenie. Nie brakowało mniejszych smaczków – doniczki pękały od strzałów, a rośliny uginały się pod wpływem podmuchów wirnika helikoptera. Wszystko liczone dynamicznie przez silnik gry, więc pomimo liniowości poziomów, każda rozróba będzie wyglądać nieco inaczej.

Uncharted 2 stawia na akcję oraz różnorodność. I siłę ognia. Kiedy Drake i Chloe opuścili wspomnianą już świątynię, spotykali... Elenę (fanfary!) oraz jej kamerzystę Jeffa. Oraz kazylion wrogów. Po chwili musieli zwiewać – dziewczyny osłaniały Nate'a pomagającego kuśtykać rannemu Jeffowi, więc uciekali w żółwim tempie, a czekały na nich takie atrakcje, jak wrogowie strzelający z cekaemów zamontowanych na wielkich ciężarówkach. Autorzy przygotowali też niezłego cliffhangera: podczas ucieczki Chloe co jakiś czas nalegała, żeby zostawić rannego Jeffa na śmierć. Kiedy drużyna, z bandytami nadal depczącymi jej po piętach, dotarła do przeszkody, której ranny nie był w stanie pokonać, zdeterminowana Australijka wymierzyła w Drake'a broń... Oj, będzie się działo! ■





N(E)O COMMENTS

QSH

NAJLEPSZA KONFERENCJA

Na pierwszy ogień idzie Microsoft, który doskonale wie, czego oczekuje jego na wskroś amerykańska widownia. Ma być efektownie, przystępnie i możliwie bogato. Wielkim plusem dla milionów zainteresowanych z całą pewnością okaże się Facebook i Twitter. Świetne dwie usługi, które święcą triumfy w świecie, dostaną specjalne ciuszki i wejdą „na salony". Widać duża firma z Redmond za żadne skarby nie chce udostępnić przeglądarki internetowej użytkownikom Xboxów. To samo tyczy się napędu następnej generacji. Zamiast tego – stawianie na e-dystrybucję. Może i w USA to się uda, ale w Europie śmiem wątpić. Rozmawiam ze znajomymi, czytam opinie i dochodzę do wniosku, że nie ma to jak film na płycie dumnie stojący na półce.

Sony opisać mógłbym tysiącem słów, ale pozwolicie, że napiszę kilka: Uncharted 2, The Last Guardian i uderzenie PSP – mają mnie, trzymają mocno. Dobrze jest mieć PS3 i PSP.

Nintendo z kolei to temat na osobną dywagację. Ponoć Regginator czyta blogi. Nie wiem co to za blogi, wolę nie wiedzieć, gdzie wyczytał o potrzebie wprowadzenia Vitality Sensor. Pokazali kilka gier, ale czułem się, jakbym przeniósł się w czasie do 2001 roku.

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

Na pierwszym miejscu wrzuciłbym tutaj to, jak bardzo Sony stało się „core'owe", czyli po prostu jak bardzo chce przypodobać się tym, którzy wiedzą, jak trzymać pada i obsługiwać gry dwoma kciukami. Jednocześnie. Zastanawiam się, jaką grę wybiorą na bezpośredniego konkurenta dla Gearsów czy Halo. Ale brawa dla PlayStation 3 za potężne zapowiedzi, które rozpalają do białości. Drugą kwestią, która mnie mile zaskoczyła, była prezentacja ModNation Racers. Zawsze kręciły mnie wyścigi kartów, ciekaw jestem, jak daleko posuniętą wolność zaoferują producenci. Trzecia niespodzianka to Natal. Czy wiecie, co to w ogóle znaczy po angielsku?

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

Gier było bardzo dużo, ciekawie zapowiadających się – istny ogrom, a co najlepsze, część ma wyrytą datę premiery. I tak na trzecim miejscu mojej listy najbardziej oczekiwanych gier znajduje się Forza z numerkiem 3. Dachowanie? Widok z wnętrza? Tylko nie wiem, jak osiągnę 1080p na moim Xboksie bez wyjścia HDMI. Trudno, i tak czekam. Dalej – na miejscu drugim: Modern Warfare 2. Tyle samo obaw, co nadziei. Pamiętamy, jak Halo rządziło w multi, a dwójka była dla wielu tylko popłuczynami? Jeśli Infinity Ward zapędzi się zbytnio i zmieni za dużo, będzie dramat i pogróżki. Pamiętajcie, IW, nie naprawia się działających rzeczy! Numer jeden przypadł z kolei ex aequo The Last Guardian i Uncharted 2.

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

Co tu dużo mówić – jak co roku Nintendo nie zdołało mnie przekonać, by wydać pieniądze na Wii. Wręcz przeciwnie. Dzięki kilku mało zgrabnym pomysłom (co to jest ten tampon na palec?) wręcz odepchnęło mnie jeszcze dalej i już wiem, że jeśli kiedyś spędzę z ich konsolą więcej czasu, to będzie ona pożyczona, a grać będę w dosłownie pięć gier, w tym dwie strzelaniny na szynach.

Poza tym pokaz Gran Turismo 5 oraz brak spadku ceny PS3 coraz bardziej zastanawiają. Jeśli Sony chce zainstalować w domach większą liczbę konsol, musi uderzyć z ceną poniżej 300 dolarów/euro, a za taką cenę wraz z konsolą powinno wpadać także nowe GT. Pełne tych akcji, o których mówimy od kilku ładnych lat.

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Zawiodły mnie: Alan Wake, Gran Turismo 5 oraz MAG. Po kolei: pierwsza wrażenia nie robi, nie ma nic w sobie z klimatycznych trailerów sprzed lat. GT5 to jak na razie mrzonka i chyba sam Wielki Elektronik nie wie, kiedy pojawi się na rynku. MAG z kolei stanie się najpewniej tym, czego się bałem, czyli sieciową grą dla no-life'ów. Sorki, ale po prostu nie widzę na platformie Sony beztroskiego śmigania online z kolegami, jak to ma miejsce chociażby w Halo 3 na X360. Może kiedyś...

PODSUMOWANIE E3

Tym razem impreza miała ambicje, by wrócić do swej dawnej glorii, kiedy roiło się na niej od powabnych panien przebranych w kolorowe ciuszki oraz dziennikarzy chętnych, by sporządzić swój Top 10 najlepszych z nich. Każdy, kto średnio uważnie śledzi branżę wiedział mniej więcej czego się spodziewać. Mimo braku jakichś przełomowych chwil trzeba się cieszyć, że E3 jest. To taka Gwiazdka w branży i miejsce, gdzie można zobaczyć najlepsze, co ta gałąź rozrywki ma do zaoferowania. Tego się spodziewałem, to właśnie dostałem. ■

SONY | 2010 | PLAYSTATION 3

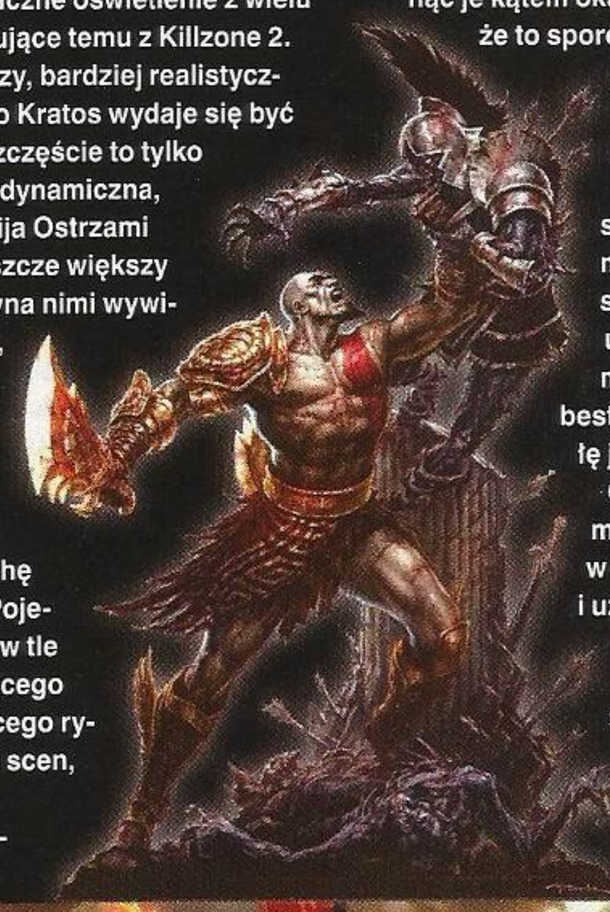
GOD OF WAR III

Olimp spłynie krwią bogów

Przygody Kratosa, obok Uncharted 2, są najbardziej wyczekiwanym kawałkiem kodu na PS3. Trzecia i (podobno) ostatnia część God of War ukaże się dopiero w marcu przyszłego roku, ale czarodzieje z Sony Santa Monica na pewno nie zmarnują tego czasu. Udowodnili to podczas E3, gdzie zaprezentowali jak wielkie postępy poczynili od marca, kiedy to miała miejsce poprzednia publiczna prezentacja przygód Ducha Sparty. Największy skok dokonał się w grafice, zaimplementowano niesamowite, dynamiczne oświetlenie z wielu źródeł, na pierwszy rzut oka nie ustępujące temu z Killzone 2. Gra świateł nadaje GoW III nieco cięższy, bardziej realistyczny niż u poprzedniczek klimat, przez co Kratos wydaje się być nieco wolniejszy i masywniejszy. Na szczęście to tylko pierwsze wrażenie, bo rzeźnia jest tak dynamiczna, jak zawsze, a bohater z łatwością wywija Ostrzami Chaosu. Łańcuchy wydają się mieć jeszcze większy zasięg niż wcześniej, gdy Kratos zaczyna nimi wywijać przeciwnicy muszą bardzo uważać, żeby nie dać się zagarnąć.

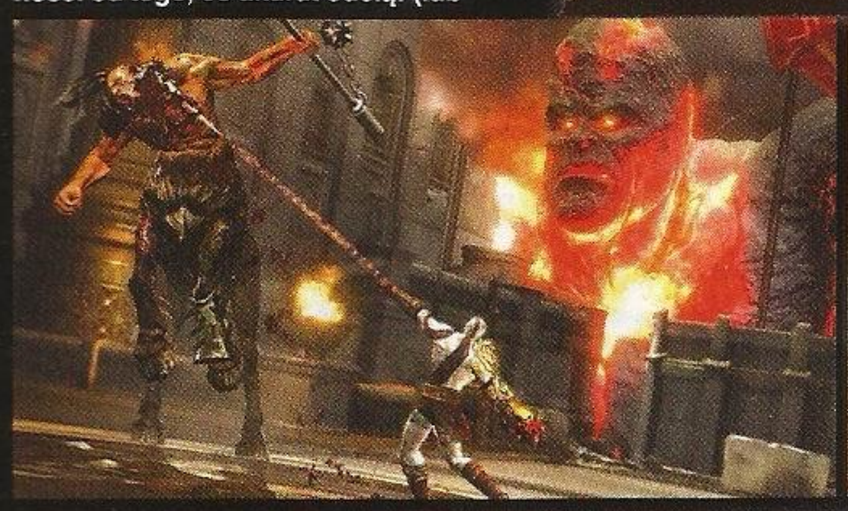
Ale co tam młócenie leszczy, rozrywanie słabych, chuderlawych żołnierzyków to tylko przedsmak emocji. Gorąco robi się, gdy Kratos mierzy się z chimerą. Ta wygląda kapitalnie – trochę jak dziki kot z wężem zamiast ogona. Pojedynek toczy się w niezwykłej scenerii, w tle widać gigantycznego tytana odganiającego się od Heliosa atakującego go z latającego rydwanu. To zapewne tylko jedna z wielu scen, które na długo zapadną w pamięci.

Chimera zmienia swoje ataki w zależności od tego, co akurat odciął (lub oderwał) jej Kratos. Sekwencje QTE to jak zwykle sos tego tytułu, zmienił się jednak sposób ich wyświetlania – nie będą już wyrzucane na środek, wyświetlą się za to w części ekranu korespondującej z odpowiednim przyciskiem (czyli trójkąt u góry ekranu, kółko po prawej, itd). Z początku może się wydawać, że to rozwiązanie przysporzy oczopląsu, ale sprawdza się ono w praniu wyśmienicie – symbole wyświetlane w samym sercu akcji rozpraszały uwagę, a teraz bez problemu będzie można ogarnąć je kątem oka. Choć oczywiście ktoś może powiedzieć, że to spore ułatwienie, bo nawet nie trzeba pamiętać, gdzie znajdują się na padzie – teraz nie patrzy się na sam symbol, a miejsce, gdzie się wyświetlił.

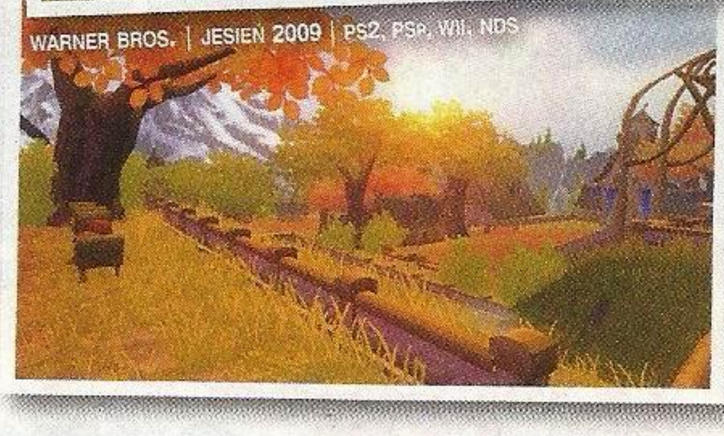


Chimera długo się opiera, potrzeba trzech sekwencji QTE, żeby spasowała, to znaczy marnie skończyła z czaszką przebitą jej własnym rogiem. Żeby ją powalić Kratos musi używać różnych broni, także wielkich kamiennych rękawic w kształcie łbów dzikich bestii, które w znacznym stopniu zwiększają siłę jego ciosów.

God of War III złożył wspaniałą obietnicę maksymalnego wygrzewu. Łysy używa harpii w charakterze paralotni, łapie przeciwników i używa ich jak tarana, opanowując cyklopa toruje sobie drogę do Heliosa, by ukręcić mu łeb. Baniak boga słońca posłuży Duchowi Sparty do wykrywania znajdek oraz oślepiania wrogów. Wesoło. A to tylko początek, bo możemy być pewni, że ostatnia część trylogii odejdzie w fajerwerkach zdolnych rozświetlić nawet Hades. ■



WARNER BROS. | JESIEŃ 2009 | PS2, PSP, WII, NDS



THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST

Naprzód, do Gondoru!

Niespecjalnie udany LOTR: Conquest może i był ostatnią grą spod znaku Władcy Pierścieni wydaną przez EA, nie znaczy to jednak, że posiadający prawa autorskie Bracia Warner zamierzają pozwolić licencji zbierać kurz. Czego dowodem świeżo zapowiedziany tytuł koncentrujący się na przygodach potomka Elendila i Isildura, opracowywany w wersji na Wii przez panów odpowiedzialnych za HotD: Overkill, a na pozostałe platformy przez zaprawionych na arenie przenośnych konsol TT Fusion. Niestety, wygląda na to, że fani Tolkiena czekający na bardziej poważną, tudzież rozbudowaną grę w realiach Władcy po raz kolejny będą musieli obejść się smakiem – co nie znaczy, że tytuł będzie słaby. Aragorn's Quest to gra akcji, w której gracz jako tytułowy ciemiężca Orków odegra najważniejsze wydarzenia z trylogii, od spotkania z Nazgulami na Wichrowym Czubie po bitwę u bram Mordoru. Spoiwem całej historii będzie opowieść snuta przez Sama Gamgee – podczas wybierania poziomu wcielimy się w młodego Hobbita, który przechadzając się po rodzinnym Shire opowie kolejne części historii. Sama rozgrywka zapowiada się zaś na prostą zręcznościówkę – Aragorn spacyfikuje hordy przeciwników za pomocą miecza bądź łuku, przemieszczając się pieszo lub konno. W ostatecznej wersji w każdej chwili możliwe ma być dołączenie do akcji drugiego gracza, który wskoczy w zwiewne fatałaszki Gandalfa. W wersji na Wii zapowiada się oczywiście sporo mniej lub bardziej kontrolowanych wymachów kontrolerem, natomiast oprawa gry prezentuje się jak na razie nad wyraz prosto, by nie rzec – ubogo. Uproszczone modele postaci mogą budzić skojarzenia ze starym (acz jarym) Mark of Kri, choć do jej uroku Aragornowi nieco jeszcze brakuje. Nowy LotR zapowiada się na tytuł wybitnie ukierunkowany na młodych fanów spuścizny Tolkiena (tudzież Petera Jacksona) i w tej roli może sprawdzić się całkiem nieźle. Czy i starsi włóczykije dadzą się porwać infantylnej oprawie gry? Przekonamy się jesienią, kiedy król Gondoru zaszczyci swą obecnością półki sklepowe. ■

E3 NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

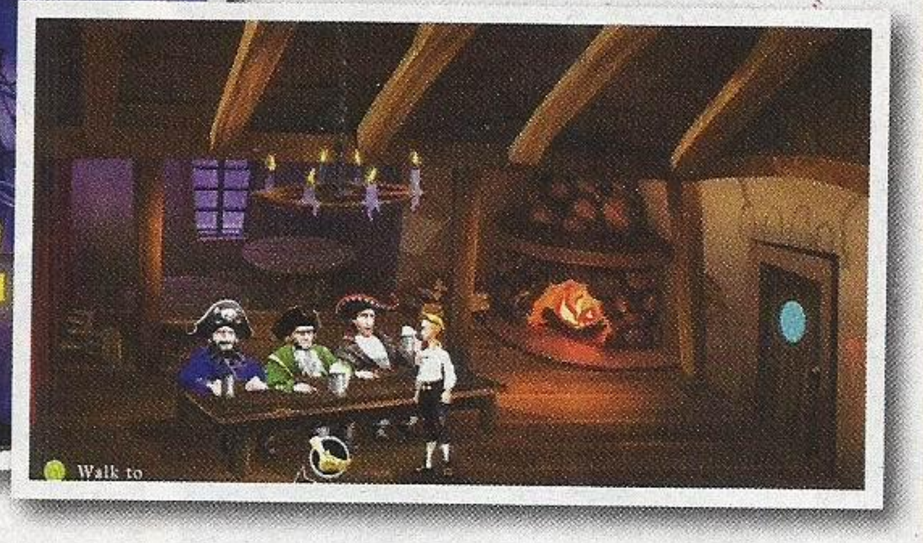
RED STEEL 2

Pierwsza część okazała się sporym rozczarowaniem, ale francuski wydawca dołożył wszelkich starań, byśmy z zainteresowaniem śledzili losy kontynuacji. Przede wszystkim, będzie to pierwszy poważny tytuł wymagający do działania przystawki MotionPlus, co ma zapewnić intuicyjną walkę broni palną i białą. Określenie „Devil May Cry w FPP" dość dobrze oddaje ideę przyświecającą Red Steel 2. Zwłaszcza, że autorzy obiecują wierne przełożenie ruchów wiilotem na cięcia kataną w grze. Zmieniono zupełnie styl i klimat produkcji – nieco apokaliptyczny świat kowbojów i samurajów przedstawiono w komiksowym stylu przywodzącym na myśl XIII, o ile ktoś jeszcze pamięta tę niszową strzelaninę. Wygląda to imponująco i już teraz RS2 wskakuje na listę najładniejszych pozycji na Wii. Wreszcie świat gry ma być pół-otwarty, gdzie wzorem Metroida nowe tereny staną się dostępne po zdobyciu odpowiednich umiejętności. Biorąc pod uwagę brak multiplayera, spodziewamy się emocjonującej, okraszonej wciągającą historią przygody na kilkanaście godzin.

DIRT 2

DIRT 2 piękną grafiką potrafi skutecznie odwrócić uwagę od samego ścigania, ale przecież o klasie gry wyścigowej świadczą emocje podczas wyścigu. Tych nie powinno zabraknąć – trudne do opanowania trasy z dużą liczbą hopek, kałuż i zdradliwych zakrętów zapewnią dopływ adrenaliny. Podskakujące na nierównościach auta nie dadzą się łatwo ujarzmić; nie zabraknie też pułapek i odrobina beztroski może skończyć się utratą cennego miejsca w stawce.

Gra w imponującym stylu pokazuje odpadające części karoserii i pękające szyby; na ten element położono spory nacisk – model zniszczeń wyróżnia produkt Codemasters. Skuteczne pokiereszowanie auta wymaga odrobiny samozaparcia, bo nie wystarczy raz wjechać w ścianę, trzeba sukcesywnie i na różne sposoby niszczyć samochód robiąc z niego rzęcha. Charczący silnik brzmi żałośnie, powyginana maska mogłaby wystąpić w spocie ostrzegającym przed niebezpieczną jazdą, a smaczku całości dodają westchnienia publiki żywo reagującej na (nie)powodzenia na torze. Widzów przy drodze gromadzą się dziesiątki tysięcy, tłumy stoją przy każdym atrakcyjnym fragmencie trasy, co dodaje kolorytu zabawie. Interesująco brzmią zapewnienia o postawieniu na historię w trybie kariery, co przy dobrym wykonaniu przyczyni się do lepszego wczucia się w klimat wyścigów od Codemasters. Ambientowa muzyka jeszcze bardziej podkręca klimat i po świetnym oryginale można być pewnym, że „dwójka" będzie na poziomie.



LUCASARTS | JESIEŃ 2009 | XBOX 2009 (XBLA)

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Hi, my name's Guybrush Threepwood and I wanna be a pirate!

To zdanie otworzyło nowy rozdział w historii gier przygodowych i elektronicznej rozrywki w ogóle. Po tegorocznym E3 podtatusiałym graczom zakręciła się łezka w oku, a ci młodsi stoją przed niebywałą szansą bezbolesnego nadrobienia zaległości, bowiem, ku zaskoczeniu wszystkich, LucasArts zapowiedziało wydanie remake'a Secret of Monkey Island na XBLA. Poprawiona zostanie grafika, która choć dwuwymiarowa (całe szczęście!) nie będzie straszyć już pikselozą, tylko cieszyć oko pięknymi, ręcznie namalowanymi planszami. Zremasterowana zostanie muzyka (nagrywane przez żywych muzyków calypso i reggae znane z oryginału), a do nagrania dialogów zaproszono aktorów z trzeciej części serii. Dla twardzieli przewidziano możliwość przełączania się w locie do klasycznej grafiki, dla mięczaków jest za to opcja trójstopniowej podpowiedzi, gdzie wybranie opcji trzeciej skończy się na chamskim wywaleniu żółtej strzałki pokazującej, co należy zrobić – i taka właśnie jest ta Monkey Island, kipiąca humorem we wszelkich swych aspektach. Odkładajcie punkty, bo żadna inna gra nie będzie ich warta tak, jak odświeżone przygody Guybrusha. Arrr! ■

SONY | 2010 | PLAYSTATION 3

THE LAST GUARDIAN

Team Ico + PlayStation 3 = !!!

Z pewnością jedną z bardziej oczekiwanych prezentacji E3 była kolejna gra wizjonerów z Team Ico. Co prawda pierwsza animacja wyciekła w czeluści internetu już jakiś czas temu, jednak przedstawiony na wystawie filmik różnił się od niej w kilku znaczących detalach. Przede wszystkim, gra otrzymała ostateczny tytuł, który zastąpił roboczy Trico. Poza tym, wedle zapewnień twórców, nowa prezentacja napędzana była w czasie rzeczywistym przez silnik gry. Nie zmienił się natomiast sam koncept rozgrywki, będący swego rodzaju wypadkową pomiędzy dwoma wcześniejszymi dziełami ekipy. Z Ico zapożyczony zostanie motyw współpracy pomiędzy parą głównych bohaterów, tyle że zamiast filigranowej dziewuszki towarzyszem gracza będzie imponujących rozmiarów bestia, jako żywo budząca skojarzenia z Shadow of the Colossus. No, może słowo „bestia" nie jest tu najtrafniejsze, bowiem stwór – pomimo rozmiarów – przypomina raczej przestraszone pisklę, gapiące się na towarzyszącego mu chłopca ufnymi ślepiami skrzyżowanie kota, ptaka i gryzonia. To właśnie interakcja pomiędzy parą jakże odmiennych postaci zapowiada się w Ostatnim Strażniku najciekawiej. Chłopak jest mały, nie będzie miał więc problemów z przeciśnięciem się przez szczeliny niedostępne dla swego wyrośniętego kumpla, zaś gryfoszczur sprawdzi się z pewnością w walce z przeważającymi siłami wroga. Nie znaczy to, że chłopaczek będzie całkiem bezbronny – z tego co pokazano wynika, że dzięki swej zręczności i wykorzystaniu elementów otoczenia poradzi sobie w starciu z jednym czy dwoma strażnikami. Głównym jego zadaniem będzie jednak umiejętne kierowanie poczynaniami stworzenia, a także karmienie go i opatrywanie ran (np. usuwanie wbitych w ciało zwierza strzał czy włóczni). Zapowiada się doprawdy unikalna symbioza umiejętnie grająca na emocjach. Na pewno nie zawadzi też fakt, że TLG wygląda po prostu ślicznie. Zachowany został unikalny, z miejsca rozpoznawalny styl wizualny poprzednich gier Team Ico, tylko podciągnięty do standardów dzisiejszych konsol. Czekamy niecierpliwie. ■

N(E)O COMMENTS

GULASH

NAJLEPSZA KONFERENCJA

W tym roku z przyjemnością obejrzałem zarówno konferencję Microsoftu, jak i Sony, choć kilka najważniejszych tematów tej ostatniej wyciekło przecież do internetu jeszcze przed samą wystawą. Sony gdzie tylko mogło, pokazywało czysty gameplay (fenomenalne Uncharted 2 czy Assassin's Creed 2), albo trailery skonstruowane z fragmentów rozgrywki (ewentualnie na silniku gry, jak The Last Guardian). Microsoft próbował zamaskować brak konkretnej ilości gier ze swoich studiów licznymi celebrytami, którzy jednak nie robią już na mnie specjalnego wrażenia samym faktem, że wyjdą i coś pogadają. O ileż ciekawiej byłoby, gdyby dwaj Beatlesi faktycznie chwycili plastikowe wiosła i zagrali jakiś numer – a tak wyszli, pośmiali się z faktu, że przyjechali na jaką konferencję poświęconą grom video i poszli, pewnie na jakąś ostrą imprezkę. Spielberg też mówił wiele, ale czy zapamiętałem choć jedno zdanie? No właśnie... Obie konferencje to był jednak kawał dobrego show w amerykańskim stylu.

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

Project Natal – zaskoczyła mnie nie sama idea urządzenia, tylko pojawiające się komentarze na temat tego, jak to Natal natychmiast zrewolucjonizuje całą konsolową rozrywkę. Jak dla mnie, przez ładnych kilka najbliższych lat, możemy spodziewać się co najwyżej bardziej rozwiniętej idei EyeToya i pewnej liczby mini-gier, a nie pełnoprawnych produktów. Poza tymi dwoma, w które Microsoft wpompuje po sto milionów dolarów, a które mają sprzedać to urządzenie każdemu posiadaczowi Xboxa 360. Bo musi mieć to każdy, by autorzy pierwszoligowych gier faktycznie wzięli się za ostre grzebanie przy nowych konceptach. Krótko mówiąc – myślę, że Natal będzie eksperymentem na żywym organizmie X360, a beneficjentem będzie dopiero kolejna konsola Microsoftu.

Może to i retro, ale Secret of Monkey Island: Special Edition bardzo mnie zaskoczyło – wygląda na to, że developerzy i wydawcy naprawdę wiskają fora o grach i przyglądają się wylewającej się z nich miłości do niektórych kultowych pozycji.

Po trzecie, zmiana w Splinter Cell: Conviction. Wygląda niesamowicie hardcore'owo i brutalnie, aż parę razy wzdrygnąłem się podczas prezentacji. Ale robi naprawdę konkretne wrażenie.

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

Oczywiście The Last Guardian, bo jestem jak zawsze oczarowany tym, co robi Fumito Ueda i jego team w tajnych laboratoriach Sony, ukrytych trzy kilometry pod Tokio. A dalej już komercha, ale za to pierwszoligowa: ex aequo Assassin's Creed 2 i Uncharted 2 (bo zawsze byłem, jestem i będę psem na grafikę). No i coś, co – jestem pewien – będzie wydarzeniem jesieni pod względem natężenia stymulacji ośrodków przyjemności na minutę: Modern Warfare 2. Myślę, że Infinity Ward ma dostęp do nieograniczonej ilości pieniędzy, mocy przerobowej i ludzkiej, żeby tę grę maksymalnie dopieścić i wymuskać.

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

Brak zapowiedzi obniżek cen konsol. Zawsze czekamy na nie z wytęsknieniem, ale w tym roku, przynajmniej na razie, cisza. Choć cały czas mam nadzieję, że Sony przed jednak świętami opuści cenę PS3.

Cena PSP Go. Kurka, zamieńcie dolary na euro i przemnóżcie przez, powiedzmy, 4.6. Dżizas. Mam nadzieję, że SCEP coś wymyśli i pozytywnie nas zaskoczy.

Id Software nie pokazało Rage, a Crytek nie pokazał już multiplatformowego Crysisa 2. A bardzo na obie te pozycje liczyłem, bo chciałem zobaczyć w akcji najnowsze silniki graficzne; jedyne, które mogą konkurować z enginem KZ2, UE3 i tym, co wyczynia Ubisoft Montreal.

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Alan Wake. Może i Remedy miało rację, że nie pokazywało tej gry za często. Po tym, co zobaczyłem, na razie kompletnie przestała mnie interesować. Albo pokaz był słaby, albo ta gra jest słaba, albo nie mam racji i w swoim czasie wszystko odszczekam.

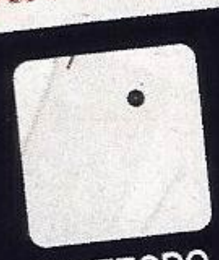
Zawiodła mnie Zelda, której po prostu nie było. Halo, jest 50 milionów posiadaczy Wii, na pewno 10% z nich chętnie kupiłoby nowe przygody Linka, może czas zabrać się do roboty?

Rozbawiła mnie setnie także „zapowiedź" MGS: Rising.

PODSUMOWANIE E3

E3 podniosło się z kolan i wraca w dobrym stylu. Tadaam.

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER ! AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL



NINTENDO DSI
749,-

NINTENDO DS LITE
499,-

PSP 3000
579,-

PS2 SLIM
399,-

NINTENDO WII
989,-

PS3 80GB
1339,-

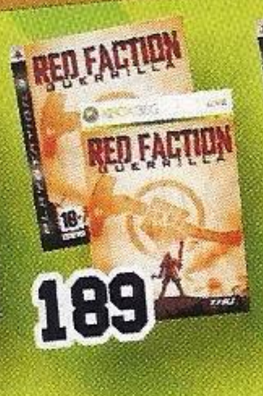
XBOX360 ELITE
1199,-

XBOX360 60GB
969,-

XBOX360 ARCADE
749,-

PSP/NDS
duży wubór gier

199


189

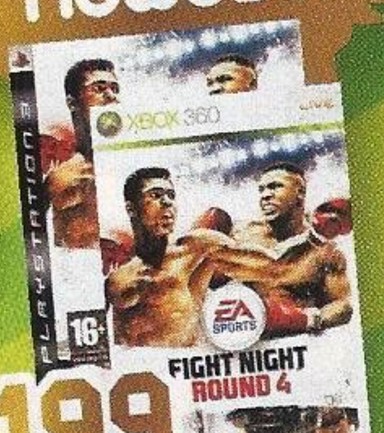
199

179

199

199

nowość



199

169

TEL

189

TEL

179

189

159

TEL

199

nowość

199

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

www.electronicdreams.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski

UBISOFT | LISTOPAD 2009 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

ASSASSIN'S CREED II

Skrytobójca wyszedł z mroku i pokazał na co go stać

Zakapturzony Ezio zaprezentował się na tegorocznej wystawie od bardzo obiecującej strony. Pokazano nie tylko śliczny, będący zapewne intrem filmik, ale też całkiem obszerny fragment rozgrywki, a w nim sporo nowych elementów, o których wcześniej tylko słyszeliśmy. Pierwszym z nich jest wprowadzenie trybu dnia i nocy – bohater rozpoczął misję w ciemnościach rozjaśnianych pochodniami i fajerwerkami rozświetlającymi niebo nad Wenecją, gdy zaś dotarł na miejsce planowanego zabójstwa, na nieboskłonie pojawiło się (może odrobinę zbyt gwałtownie) słońce. Drugą nowinką jest możliwość dokonywania skrytobójczych ataków z niemal każdej pozycji, czy to siedząc na ławce, czy zwisając z gzymsu. Za każdym razem ruchy Ezio wyglądają równie naturalnie, jak sztandarowy dla serii parkour (którego i tym razem oczywiście nie zabraknie). Duże wrażenie zrobił moment w którym asasyn po raz pierwszy skorzystał z ostrzy skrytych w rękawach, przebijając nimi równocześnie czaszki dwóch stojących blisko siebie strażników. Trudno powiedzieć jak często gracz będzie miał okazję powtórzyć ten manewr w ostatecznej wersji gry, jednak nie da się ukryć, że wygląda to przekozacko. Kolejną pokazaną w akcji nowością jest osławiona lotnia autorstwa genialnego Leonarda, której Ezio użył w celu dostania się na niedostępne z ziemi mury zamku. Niestety, raczej nie zapowiada się na dowolne szybowanie ponad miastem – by utrzymać ustrojstwo w powietrzu należy lecieć trasą wyznaczoną przez ogniska generujące ciepłe powietrze. Za to w trakcie lotu istnieje możliwość poczęstowania przygodnego strażnika zamaszystym kopniakiem. Ostatnią godną wzmianki innowacją jest, pokazana na razie wyłącznie na renderowanym filmiku, broń palna zamontowana na przedramieniu bohatera. Można domyślać się, że jej użycie będzie bardzo ograniczone, choćby poprzez skromną ilość amunicji, tym niemniej miło, że autorzy postanowili zadośćuczynić za wyciętą z pierwszej części kuszę. Prezentację zakończyła scena otwartej walki, podczas której zabójca popisał się umiejętnością wyrwania broni z rąk przeciwnika i potraktowania nią jej byłego właściciela. Biorąc pod uwagę, iż twórcy obiecują co najmniej trzydzieści typów oręża, nikt nie powinien narzekać na brak różnorodności podczas starć.

Pomimo wszystkich wymienionych nowinek, oś rozgrywki zapowiada się podobnie do poprzedniczki. Grafika jak na razie może nie szokuje, ale Assassin's Creed podbił pod tym względem poprzeczkę bardzo wysoko. Koncepcja uproszczonego przemieszczania się po ścianach i dachach wydaje się niezmieniona, a ulice miast nadal tętnią życiem. Najwyraźniej nie zrezygnowano także z konceptu Animusa – po udanym zabójstwie otoczenie posypało się niczym domek z kart i nastąpiła znana fanom pierwszej części scena rozmowy z ofiarą na mlecznobiałym tle. Po krótkiej wymianie zdań, świat wrócił na swe miejsce, a Ezio odpalił bombą dymną (jeden z nowych gadżetów), by skryć się przed wzrokiem prześladowców, a misję zakończył popisowym skokiem na główkę do wody – dowód na to, że tym razem nie utonie w byle sadzawce. Podsumowując – Assassin's Creed 2 jest na dobrej drodze do naprawienia niedociągnięć poprzedniczki. Nic, tylko czekać do listopadowej premiery. ■

N(E)O COMMENTS

KAXI

NAJLEPSZA KONFERENCJA

Po zeszłorocznych porażkach, w tym roku wielka trójka producentów konsol się wzięła i postarała. W związku z tym każdą z konferencji dało się oglądać bez żenady (poza kilkoma momentami). Najbardziej jednak zaimponował mi Microsoft, który postawił na minimum słów i maksimum obrazu. Z początku wyglądało to dziwnie, ludzie wchodzący na scenę sprawiali wrażenie, jakby im się po prostu nie chciało gadać, ale potem było już tylko lepiej. Microsoft pochwalił się bardzo szeroką biblioteką gier, na wyłączność i niekoniecznie, z których dla mnie najjaśniej błyszczą Alan Wake oraz nowy Splinter Cell (i oczywiście Mass Effect 2, ale on był prezentowany u Electronic Arts). A na koniec firma zostawiła mocne uderzenie w postaci Project Natal – pomysł może na spokojnie aż takiego wrażenia nie robi, ale w trakcie konferencji zbierałem szczękę z podłogi. Szkoda jedynie, że poświęcono tyle czasu pani przynudzającej o Twitterze.

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

W kwestii niespodzianek pozytywnie wypadło Nintendo, któremu jako jedynemu chyba udało się utrzymać swoje projekty w tajemnicy. Zamiast nowej Zeldy i Pikmina, których wszyscy się spodziewali, zapowiedzieli dwie nowe gry z Mario i następnego Metroida! Zwłaszcza ten ostatni ściął mnie z nóg – współpraca z Team Ninja, nacisk na fabułę i brutalna Samus. To się największym fanbojom nie śniło. Drugą niespodzianką była dla mnie ofensywa Sony i Micro w stronę każuali – niby mówiło się o tym od dawna, ale ja myślałem swoje i sądziłem, że poczekają z nowymi kontrolerami do kolejnej generacji. No i wreszcie silny support dla PSP: rok temu ta maszyna była niemal martwa, a dziś ma przed sobą świetlaną przyszłość. Pozytywne zaskoczenie ze strony Sony.

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

Trochę przewrotnie nie napiszę o trzech najlepszych grach, ale o trójce, na którą najbardziej czekam z różnych względów. I tak muszę wspomnieć o Mass Effect 2, kontynuacji mojej ulubionej gry na tri-sixty, która zapowiada się jeszcze lepiej. Dalej leci Alan Wake, ponieważ mam na niego ochotę już od dawna, gra niestety napotyka sporo problemów i sam już nie wiem, co z tego wyjdzie. Chciałbym się wreszcie przekonać. Na koniec zostawiam Red Steel 2 – pierwsza część była co najwyżej niezła, ale sequel wygląda ślicznie, a do tego będzie pierwszą wyskobudżetówką wymagającą Wii Motion Plus. To wzbudza zainteresowanie.

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

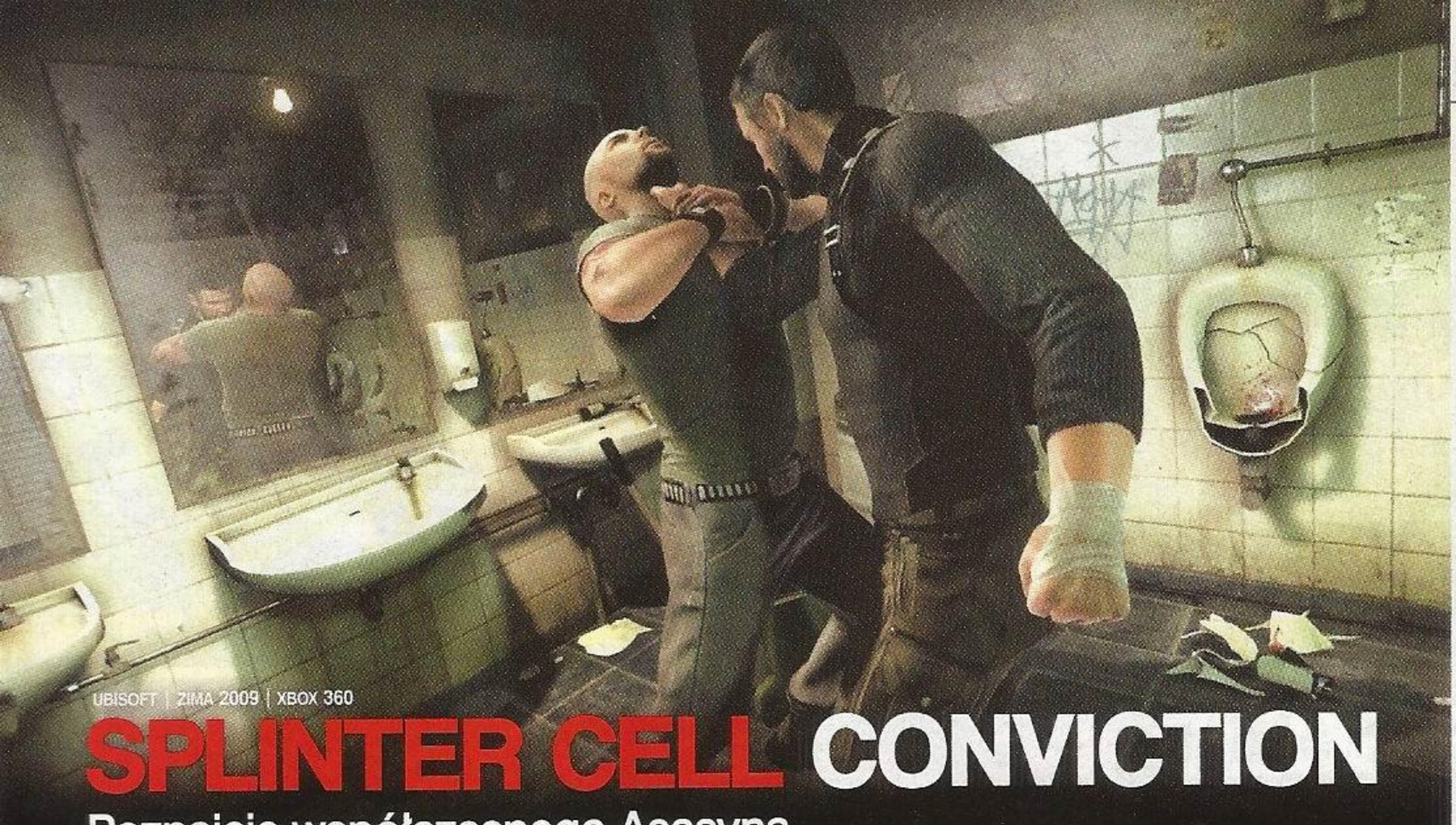
Mimo faktu, że E3 wypadło dużo lepiej niż rok temu, nie zabrakło rozczarowań. Jak zwykle łyżkę dziegciu musiało dołożyć Nintendo, prezentując nowe akcesorium do Wii, tym razem skierowane chyba wyłącznie do osób po sześćdziesiątce. Mało tego, dziesięciominutowa gadka Iwaty nie została poparta żadnym softwarem. Druga rzecz to brak choćby trailera z nowej Zeldy, na którą to jest już najwyższy czas. Poza tym, może nie tyle rozczarowało, co zniesmaczyło mnie Sony kolejny rok z rzędu mamiąc istnieniem Gran Turismo 5.

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Z wyrokiem co zawiodło wstrzymałbym się do czasu recenzji, ale nie mogę się powstrzymać od wrażenia, że New Super Mario Bros. Wii powinno pojawić się na Wii Ware. N oddało grze niedźwiedzią przysługę mówiąc na konferencji o piętnastu latach oczekiwania i erze 4D – przecież to klasyczny, nie za śliczny Mario w dwóch wymiarach z opcją zabawy dla czterech. Ale bez online. Mieszane uczucia mam również odnośnie czternastego Finala, gdyż mmorpgów nigdy nie lubiłem, a do tego wciąż czekamy na FF XIII. Poza tym średnio wypadło RE: The Darkiside Chronicles, ale do premiery zostało pół roku, wiec gry jeszcze nie skreślam.

PODSUMOWANIE E3

Generalnie uważam E3 2009 za bardzo udane. Zarówno wielka trójka, jak i pozostali wydawcy bardzo się postarali, dzięki czemu na graczy czeka masa potencjalnych hitów z niemal każdego gatunku. I to na wszystkich platformach, więc czego chcieć więcej? Trochę boli, że te najsmakowitsze kąski zostaną podane dopiero w pierwszej połowie przyszłego roku (trzeci Kratos, drugi Shepard i Travis Touchdown), ale i tak jestem bardziej niż zadowolony. Szczególnie, że nie zabrakło wisienki, czyli niespodzianek. Teraz pozostaje już tylko czekać na premiery tych wszystkich wspaniałości. ■



UBISOFT | ZIMA 2009 | XBOX 360

SPLINTER CELL CONVICTION

Poznajcie współczesnego Asasyna

Sam Fisher młodość dawno ma za sobą, włosy przyprószyła mu siwizna, a jednak nigdy nie był aż tak niebezpieczny. Gnany żądzą zemsty na mordercach córki odłączył się od rządowej organizacji Third Echelon i postawił wszystko na jedną kartę – albo wyrówna rachunki, albo wyląduje w piachu. Nie zamierza się cackać, dlatego ciała zabitych pozostawi na widoku wywołując strach w sercach ludzi, którzy go zdradzili.

Długie włosy, broda, walka w tłumie w blasku słońca. Tak wyglądało Conviction dwa lata temu, ale tamtej gry już nie ma. Przeszła totalną metamorfozę, której wynikiem jest mroczny Splinter Cell z Fisherem, jakiego nie znacie. Jak zawsze jego sprzymierzeńcem są ciemności, ale teraz wykorzystuje je niczym Batman w Arkham Asylum – skrywa się przed wzrokiem ofiar, by znienacka błyskawicznie zaatakować i równie szybko zniknąć z pola widzenia, aby zbliżyć się do kolejnego celu... W poprzednich częściach rozgrywka była powolna, typowa dla klasycznych skradanek, a walka z więcej niż jednym przeciwnikiem najczęściej prowadziła do śmierci bohatera. Nie tym razem. Conviction definiuje skradankę XXI wieku.

Fisher może oznaczyć cel ataku – przeciwników, źródła światła, elementy otoczenia (np. potężny żyrandol wiszący nad głowami wrogów). W zależności od broni Sam jest w stanie otagować dwóch (pistolet) lub więcej (karabin maszynowy) wrogów. Teraz wystarczy nacisnąć jeden przycisk, a bohater bezbłędnie pośle kule we wskazane miejsca. Jest zabójczym, zaprawionym w bojach sukinsynem, możecie być pewni, że nie spudłuje.

Gdzie tu miejsce na skill, skoro trafia się z automatu? Conviction tylko na początku będzie samograjem, ale gdy trafi się do pomieszczenia z dziesięcioma przeciwnikami, w tym pracownikami Echelonu równie zabójczymi jak Sam, tagowanie celu jedynie odrobinę ułatwi zadanie – kilku zbirów padnie, reszta zostanie postawiona w stan gotowości bojowej. Trzeba będzie salwować się ucieczką w cień lub nawet przez okno. W miejscu, gdzie Fisher był ostatnio widoczny, pojawi się zarys jego sylwetki – nieostrożni wrogowie podejdą sprawdzić co się z nim stało. Twardsi zawodnicy rzucą granat, wyjrzą przez okno, zapalą latarki, żeby rozświetlić mrok. Pokonanie ich będzie nie lada sztuką.

Szalenie interesująco wygląda walka wręcz, podczas której rola gracza sprowadza się do wciskania jednego przycisku i wskazywania analogiem kierunków. Fisher sam dobierze odpowiednie ciosy demonstrując przeciwnikowi na czym polega Krav Maga i jak wykorzystuje się elementy otoczenia do masakrowania ofiary. Wyrzuci drania przez okno, albo rozbije mu nos o ścianę, na której pozostanie plama krwi, lub – jeszcze lepiej – uderzy jego głową na przykład w lustro albo zlew. Tymi argumentami przekona swoich wrogów do wyjawienia kilku tajemnic. Najciekawszy patent? Wytyczne misji oraz scenki z przeszłości bohatera wprowadzające do fabuły i budujące dołującą atmosferę, wyświetlane będą na ścianach, ulicach, postaciach, jakby z rzutnika zawieszonego gdzieś nad głową bohatera. Zupełnie inaczej niż w MGS, prawda?

Splinter Cell od zawsze związany jest z konsolami Microsoftu i właśnie dlatego Conviction będzie exclusivem dla X360. Posiadacze PS3 mają czego zazdrościć. ■

KONAMI | PAŹDZIERNIK 2009 | XBOX 360, PS3, WII

SAW

Jigsaw zaprasza do gry

Zapowiadana od pewnego czasu adaptacja tasiemcowej serii horrorów spod znaku Piły zmaterializowała się na E3 pod postacią całkiem konkretnego kawałka kodu. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to wierność filmowemu pierwowzorowi – wszechobecny syf i zgnilizna zapowiada dość gęsty klimat, zwłaszcza w połączeniu ze znanymi z filmów pułapkami wiecznie żywego i zadufanego w sobie Jigsawa. Pod względem rozgrywki Saw zdaje się czerpać pełnymi garściami z klasyków survival horroru, z Silent Hill na czele. Widać to w sposobie poruszania się postaci, a także – na razie jeszcze prezentującej się nieco sztywno – walki. Urozmaiceniem w przemierzaniu podniszczonych pomieszczeń, walki i interakcji z innymi pechowymi ofiarami psychopaty, mają być zapowiadające się dość pomysłowo mini-gierki. Otwieranie zamków to gatunkowy standard, ale już np. grzebanie w muszli klozetowej pełnej zużytych strzykawek wygląda dość ciekawie. I bardzo boleśnie. Odpowiedni poziom napięcia powinny zapewnić także pułapki w rodzaju zamontowanych przy drzwiach strzelb. Po uchyleniu takowych drzwi rozlega się tykanie zabójczego mechanizmu, a na ekranie pojawia się symbol odpowiedniego przycisku na padzie. W przypadku braku wystarczająco szybkiej reakcji, bohater kończy o kilkanaście centymetrów niższy i malowniczo rozbryzgany po okolicy. A skoro już o bohaterze mowa, warto wspomnieć, że jest nim detektyw Tapp grany w filmie przez Danny'ego Glovera, acz niespecjalnie przypominający go w grze. Historia rozgrywać ma się pomiędzy pierwszą a drugą częścią Piły i odpowiedzieć na pytania, które nie znalazły wyjaśnienia w żadnym z pięciu filmów. Wizualnie gra zapowiada się dosyć solidnie; obskurne pomieszczenia wymodelowano z pieczołowitością godną Cichego Wzgórza (i taką samą awersją do oświetlenia), choć postacie, a zwłaszcza animacja ich twarzy, wyglądają jeszcze nieco nienaturalnie. Konsolowa Piła ukaże się już w październiku tego roku, miejmy nadzieję, że okaże się lepsza niż ostatnie filmy z serii. ■

E3 NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

AGENT

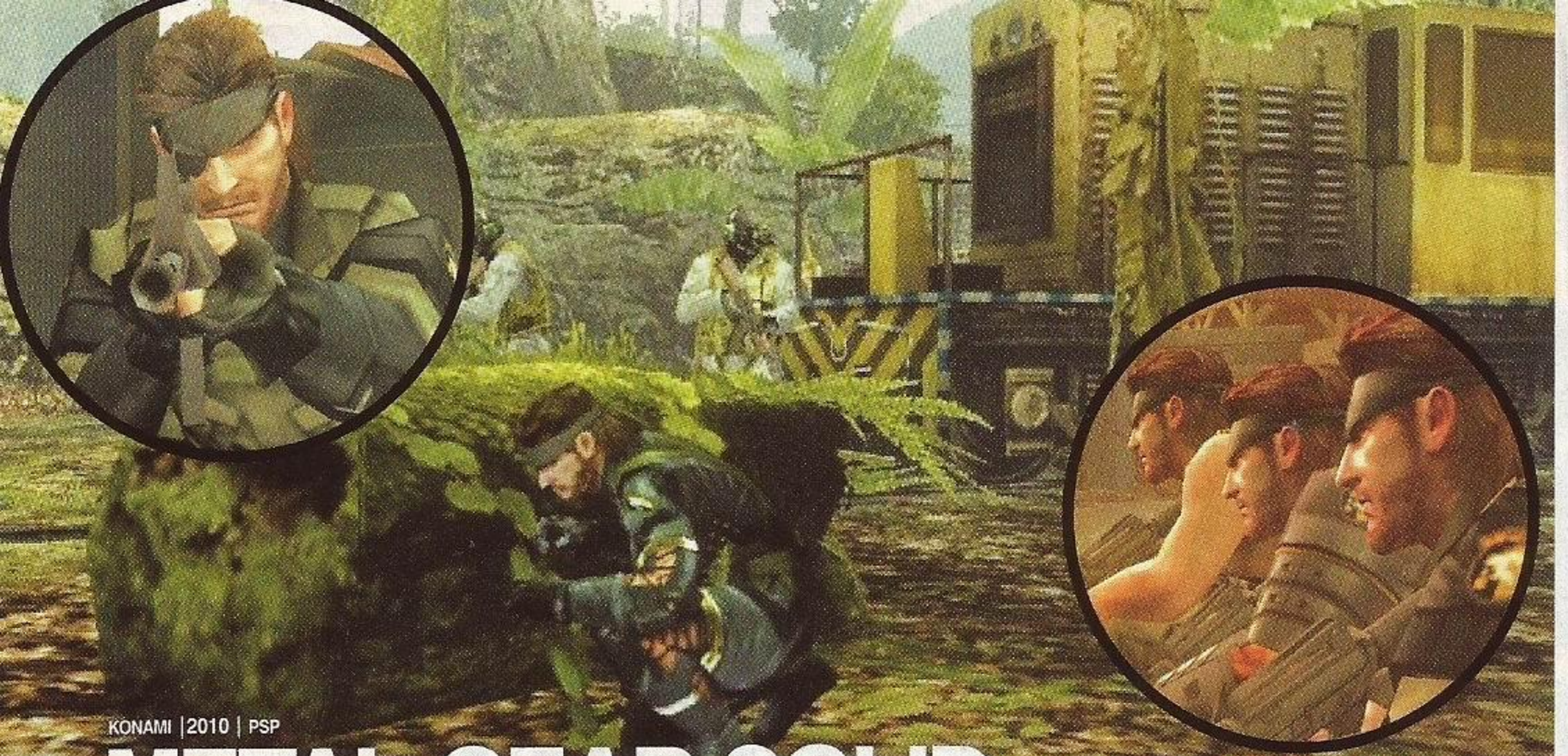
Jedną z większych niespodzianek E3 okazało się ogłoszenie nowej produkcji niezmordowanych prowokatorów z Rockstar. Agent to gra na wyłączność dla PS3, a jej akcja ma rozgrywać się w latach 70. ubiegłego wieku. Motywem przewodnim będą rozgrywki międzynarodowej siatki wywiadowczej w szczytowym okresie zimnej wojny. Twórcy zapowiadają wierne oddanie atmosfery paranoi i zagrożenia czyhającego zewsząd na nieostrożnego szpiega. Jak na razie niewiele wiadomo o charakterze samej rozgrywki, nie pokazano też bodaj jednego screena z właściwej gry. Tym niemniej, znając potencjał Rockstar, zwłaszcza w kwestii tworzenia olbrzymich, tętniących życiem światów i aż proszącą się o globalny rozmach tematykę, wypada przyczaić się i czekać na dalszy rozwój wypadków.

CRACKDOWN 2

Microsoft ogłosił wszem i wobec, iż trwają prace nad sequelem przygód nakoksowanych uberglin. W drugiej części tego radosnego sandboxa, Pacific City nawiedzi równie tajemnicza, co oryginalna zaraza, a głównym przeciwnikiem nad-pudzianów w służbie prawa będą tym razem mutanty rodem z Prototype. Chodzą słuchy, że oprócz hasania po dachach i rozbijania się wózkami, będzie możliwość wyniesienia tyłka pod niebiosa w helikopterze. Nad grą dłubie tylko część starej ekipy Realtime Worlds, zatrudniona w Ruffian Games, studio specjalnie powołanym przez Microsoft do produkcji Crackdown 2.

HALO: REACH

Koniec ze spekulacjami, Halo: Reach ukaże się na Xboxa 360 pod koniec 2010 roku i będzie oczywiście FPS-em. Nie mówcie, że spodziewaliście się czegoś innego. Równie dobrze gra mogłaby nazywać się Halo 0, bo to prequel trylogii. Pokazane zostaną pierwsze bitwy z Przymierzem, będzie okazja zobaczyć oddziały Spartan walczące z Elite, co nie wyklucza pojawienia się Master Chiefa. Scenariusz nawiązuje do książki Halo: The Fall of Reach, w której opisano atak na najważniejszą ludzką kolonię, gdzie znajdowała się kwatera główna UNSC i ośrodek treningowy Spartan. Do testów mutliplayerowej bety zostanie zaproszony każdy, kto kupi Halo: ODST. Od początku znaliśmy koniec tej historii, teraz poznamy jej początek.



KONAMI | 2010 | PSP

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Big Bossów czterech

Pracuje nad nią Kojima – jest producentem, napisał scenariusz i twierdzi, że Peace Walker to tak na dobrą sprawę MGS5. Akcja będzie toczyć się dziesięć lat po wydarzeniach ze Snake Eatera, więc ponownie wcielimy się w Big Bossa, który poprowadzi swoją armię „żołnierzy bez granic" do założenia Outer Heaven. A wszystko zacznie się w Kostaryce... Gra trafi na PSP, gdyż jak twierdzi Kojima, system rozgrywki został stworzony z myślą o tej konsoli i na PS3 by się nie sprawdził. Nie bardzo wiadomo o co mu chodzi, być może podpowiedzi należy szukać w zwiastunie, na którym pojawiło się czterech współpracujących ze sobą Big Bossów. Czyżby w grze miał pojawić się tryb kooperacji? Bardzo możliwe. Pewne jest, że Peace Walker będzie skradanką pełną gębą. Z ciekawostek: przykucnięty chód BB zapożyczono z MGS4; bohater ma bliznę w kształcie węża, identyczną jak The Boss – to prawdopodobnie efekt projektu Les Enfants Terribles; głos pod Jacka podłoży albo David Hayter, albo Richard Doyle (BB w MGS4). Dalszych informacji spodziewamy się na gamescom. ■

SONY | JESIEŃ 2009 | PS3

RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME

Podręcznik historii lombaksów

Brzmi drętwo, ale Insomniaki postarają się, by najnowsza przygoda Ratcheta przebiegała w równie dyskotekowym rytmie, co ostatnie dwie odsłony. Wciąż celem jest odnalezienie zagubionego Clanka, w którego będzie okazja wcielić się w niektórych misjach. Gra wygląda fenomenalnie, świat Ratcheta obfituje w żywe kolory, ciekawe projekty poziomów i nowe zabawki, którymi przyjdzie rozbić wrogów na śrubki. Seria znana jest z oryginalnych broni, co powiecie na nadymającego się zwierzaczka wykrzykującego falę dźwiękową, którego aktywuje się – dziwnie to zabrzmi, ale co tam – poprzez zadek? Dobrze wiedzieć, że Insomniaki wciąż świetnie się bawią przy produkcji kolejnych odsłon serii. Lombax pomknie na przykład po planszach skonstruowanych specjalnie z myślą o antygrawitacyjnych butach – pojawiają się speed pady przyspieszające ruchy. bohatera, będzie okazja do dalekiego skakania i wyczyniania przeróżnych akrobacji w powietrzu. Nieco mniej innowacyjnie zapowiada się wariacja na temat snajperki, ale przynajmniej pozwala zdjąć przeciwników jednym strzałem. Wystarczy wycelować w czuły punkt i voila. Etapy z Clankiem to kolejny przykład myślenia poza schematami, bo robocik wykorzysta manipulowanie czasem do skopiowania swoich poczynań. Dzięki temu w tym samym momencie jeden Clank może obsłużyć windę, drugi zająć się wciskaniem ważnego przycisku, a trzeci pójść w docelowe miejsce. Patent da się wykorzystać na wiele sposobów, na pewno Insomniacy popiszą się pomysłowością. Crack in Time ma fabularnie spinać nie tylko nową trylogię, ale rozjaśniać całą biografię Ratcheta, który jak się okazuje nie jest ostatnim żyjącym przedstawicielem swojego gatunku. W grze pojawi się jego pobratymiec Alister Azimuth, co daje nadzieję na kooperację, choć nikt nie powiedział jeszcze ani słowa na ten temat. Do tej pory gry z futrzastym bohaterem nie zawodziły, dlatego najnowsze przygody już dziś można wpisać na świąteczną listę życzeń. ■

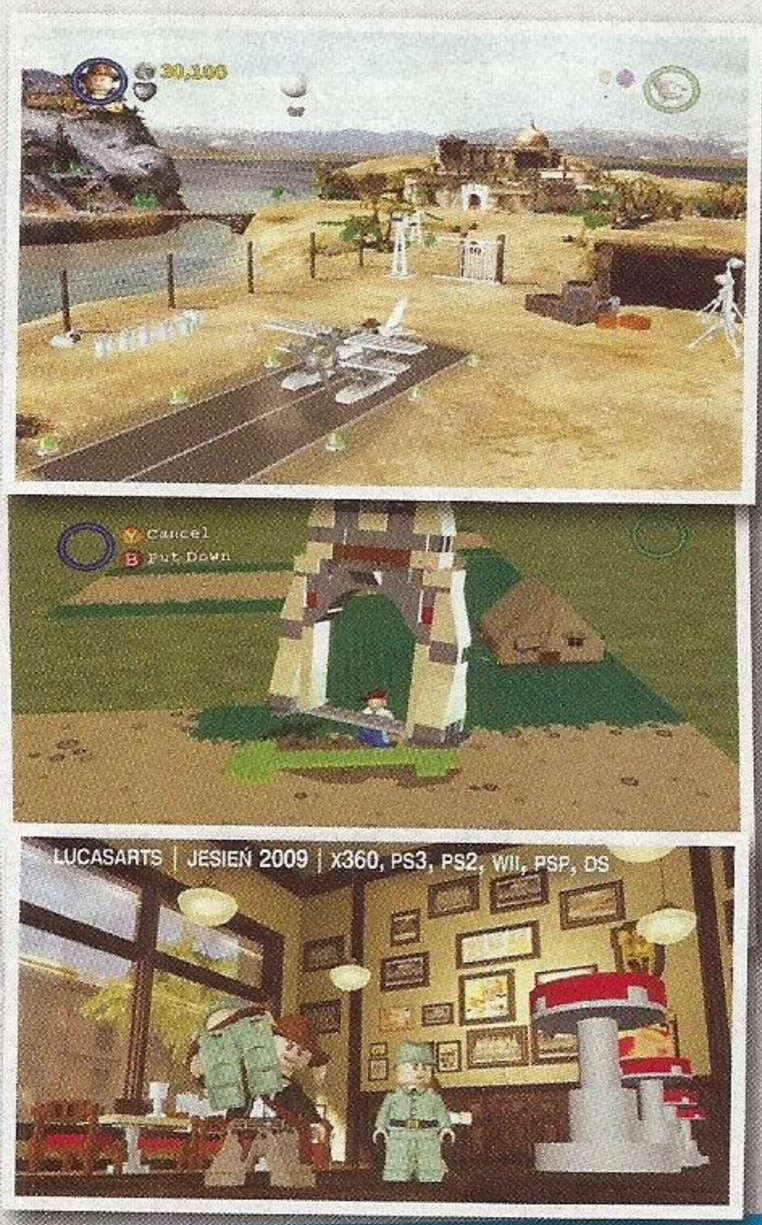
LEGO INDIANA JONES 2

Poszukiwacze kontynuacji hitu

Wszyscy czekali na LEGO Harry Potter (i się doczekali), a tu nieoczekiwanie Traveller's Tales zapowiedziało sequel klockowatych przygód Indy'ego. Adventure Continues nie skupi się jednak tylko na „Królestwie Kryształowej Czaszki" i na nowo opowie historie znane z oryginalnej trylogii. Trzonem rozgrywki nadal będzie przystępny i miodny tryb kooperacyjny, do którego w dowolnym momencie wskoczy (i zeń wyskoczy) drugi gracz. Nowością ma być sposób rozwiązania sytuacji, w której jedna ze sterowanych przez graczy postaci zostaje daleko w tyle – gra płynnie podzieli ekran na dwie części, więc ojcowie spokojnie będą mogli skończyć level i zająć się osuszaniem kufla, zostawiając szkraba sam na sam z pająkami i dzidami wyskakującymi ze ścian.

Poważną metamorfozę przejdzie baza wypadowa. W pierwszej części był to uniwersytet Indy'ego, w drugiej ma być aż sześć takich miejscówek, a każdy z nich o wiele bardziej rozbudowana – prawdziwe sandboxy, w których da się polatać samolotami, pomęczyć lamy, popływać łódką oraz ogólnie zwiedzać i się bawić (lub po prostu wejść na jeden z pięciu poziomów gry; jak łatwo policzyć, znajdzie się ich tu aż 30). Bicz doktora Jonesa zyska nowe zastosowania i oprócz chlastania nazioli po łbach i bujania się nad przepaściami, będzie można związać nim wroga. Spętanego jak prosię przeciwnika da się gdzieś zatargać (może i w krzaki, ale chodzą słuchy, że ma to mieć zastosowanie w zagadkach).

Największą plombą Adventure Continues będzie jednak edytor poziomów, w którym sterując wybranymi postaciami gracze zbudują własne plansze. To trochę jakby osobna gra, bowiem awatary robią wszystko „ręcznie" (żeby powiększyć powierzchnię poziomu trzeba będzie pchać ścianę), dodatkowo pewne czynności wykonają tylko określone postacie (dla przykładu, za podnoszenie i obniżanie poziomu gleby odpowiedzialny będzie Obcy z czwartej części filmu). Również i w tym trybie do zabawy dołączy drugi konstruktor, co pewnie skończy się akcjami godnymi pewnej czeskiej wieczorynki. Premiera w listopadzie. ■



LUCASARTS | JESIEŃ 2009 | X360, PS3, PS2, WII, PSP, DS

E3 NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NIER

Dziadek Dantego? A może to sam wielki pogromca demonów tylko postarzały? Bohater Nier jest nieco podobny do słynnego półdemona i z taką samą gracją posługuje się mieczem, ale w przeciwieństwie do syna Spardy nie wdziewa cygańskich ciuchów, a rycerską zbroję. Square zależało, żeby wyglądem przekonał do siebie graczy z Zachodu. Dziad wyrusza w trudną i niebezpieczną podróż, by odnaleźć lek dla ciężko chorej córki. Po drodze wytnie w pień setki przeciwników, a od czasu do czasu potraktuje ich czarem. Gra nie robi dobrego pierwszego wrażenia. Miejscówki są puste i nieciekawe, choć plusik należy się za elementy architektury inspirowane starożytnym Rzymem tudzież Grecją. Interesujący jest pomysł zmiany perspektywy (nawet przejście w 2D!), żeby pokazać konkretne wydarzenie. Miłym dodatkiem jest także cykl dnia i nocy oraz zmienne warunki pogodowe. Czy te elementy przełożą się jakoś na rozgrywkę? To pytanie pozostaje bez odpowiedzi. Jak na razie Nier nie umywa się do nowej Castlevanii, ale do premiery dużo czasu. Będziemy śledzić ten tytuł z umiarkowanym zainteresowaniem.

APB

APB, czyli All Points Bulletin to gra przeznaczona wyłącznie do rozgrywki online, opracowywana przez twórców m.in. pierwszego GTA i Crackdowna. Jeśli skrótowy tytuł nie zasugerował tego wystarczająco wyjaśnijmy, że koncepcję gry można w skrócie podsumować: GTA MMO. Areną rozgrywek ma być olbrzymie, tętniące życiem miasto zamieszkane przez tysiące NPCów, zaś w rolę zatruwających ich życia kryminalistów będzie mogło wcielić się do stu graczy naraz. Reszta to już gangsterski standard – napady z bronią w ręku, rozboje, kradzieże, wojna o wpływy – a wszystko po to, by inni gracze wymawiali Twą ksywkę z szacunkiem. Aspektem dodatkowo wyróżniającym APB jest bardzo rozbudowany edytor postaci pozwalający dostosować najdrobniejsze detale antybohatera do preferencji gracza (od tatuaży i liczby pieprzyków do preferowanych pojazdów i upodobań muzycznych). Dzięki temu szanse spotkania na ulicach wirtualnego miasta swego sobowtóra maleją niemal do zera. Jak na razie twórcy skupiają się na wersji PC, ale zapowiedziano, że także posiadacze X360 nie będą czuli się poszkodowani.

Gekon

WYSYŁKA 24 H

WYMIANA GIER

"GEKONI WARKOT"
Nowa audycja o grach na konsole.

Słuchaj nas
w każdą niedzielę
o godzinie 15:00
na 91,6 FM we Wrocławiu
lub na
www.gekoni-warkot.pl

NAJLEPSZE GRANIE... TYLKO Z GEKONEM

·149 zł

www.sklepgekon.pl

Gry, konsole - HURT / DETAL

SKLEP:
pl.Nowy Targ 28
50-141 Wrocław
pon-pt.10-18, sob.11-16
tel: 71 374 26 17

MICROSOFT | WIOSNA 2010 | XBOX 360

ALAN WAKE

Alan w końcu budzi się z długiego snu

Kolejne E3, kolejny znak życia z Remedy Entertainment. Niektórzy zdążyli już postawić krzyżyk na zapowiadanym od trzech lat „psychologicznym thrillerze akcji", wygląda jednak na to, że fińska ekipa nie próżnuje. Akcja gry nadal prowadzona ma być dwutorowo – za dnia bohater przemierzy otwarty teren miasteczka Bright Falls rozmawiając z jego nieco zdziwaczałymi mieszkańcami i prowadząc śledztwo w sprawie zniknięcia swej żony. W nocy przyjdzie czas na „akcyjną" część gry, podczas której Alan zmierzy się z tajemniczymi przeciwnikami za pomocą metod bardziej dosadnych niż jego talent krasomówczy. Zapowiadany od początku nacisk na kontrast światła i ciemności w praktyce sprawdza się następująco – każdy napotkany przeciwnik spowity jest swego rodzaju tarczą ciemności, która chroni go przed fizycznymi atakami. Dopiero po przebiciu owej osłony za pomocą jednego z dostępnych w grze źródeł światła (takich jak latarka czy działające obszarowo flary) bohater może nafaszerować delikwenta ołowiem. Wygląda na to, że powrócą niektóre elementy znane z poprzednich gier Remedy – pan Wake, podobnie jak Max Payne, prowadzi wewnętrzną narrację, a jego monologi brzmią niczym fragmenty powieści, co nie powinno dziwić biorąc pod uwagę, że jest pisarzem, a oś fabuły gry opiera się na koncepcie zacierania się granicy pomiędzy rzeczywistością a jego najnowszą książką. Gościnny występ zaliczy także nasz stary znajomy – bullet time. Nie wiadomo jednak ostatecznie czy zwolnienia czasu odpalane będą przez grającego, czy pojawią się tylko w określonych, co bardziej dramatycznych momentach. Których, trzeba przyznać, w prezentowanych fragmentach gry nie brakowało – walące się drzewa, mroczne ptaszyska atakujące kolejkę linową, którą podróżował Alan, czy też spychacz taranujący domek letniskowy, gdzie zabarykadował się bohater. Gra nadal zapowiada się na udaną próbę opowiedzenia emocjonującej historii, a do tego przez ostatnie miesiące nie zbrzydła. Jedyna zła wiadomość – premierę oficjalnie zapowiedziano dopiero na wiosnę przyszłego roku. ■

GRINDER

Wii nie zostało Left 4 Dead

Ekipa HSV na potrzeby The Conduit (recenzja w numerze) stworzyła autorski silnik Quantum 3, który ma szansę stać się dla Wii tym, czym Unreal Engine 3 dla HD-genów. Na razie jednak firma trzyma technologię u siebie i na jej bazie tworzy kolejne produkcje dla konsoli Nintendo. Tuż przed E3 pokazali światu aż dwa nowe projekty – Gladiator A.D. oraz The Grinder właśnie. By nie wikłać się w skomplikowane tłumaczenia, wystarczy powiedzieć, że ten drugi tytuł to po prostu Left 4 Dead Wii. W tym FPSie dla czterech graczy (nacisk położono na kooperację) zombie zostały podmienione na wilkołaki, wampiry i inne upiory w gotyckim stylu. Na przyjemny klimat składają się także grawerowane rewolwery i toporne, acz skuteczne shotguny. Mimo wczesnego stadium produkcji widać, że włożono sporo pracy w projekty i gra ma charakter. Zupełnie jakby autorzy wyciągali wnioski z zarzutów pod adresem The Conduit, co się oczywiście chwali. W grze będzie sporo krwi, jednak ani nie za dużo ani za mało. Powtórki z MadWorld nie uświadczymy.

Do tego typu obietnic należy naturalnie podchodzić z ostrożnością, ale finalny produkt zapowiada się imponująco. W kooperacji będzie mogło wziąć udział do czterech osób, zarówno w sieci, jak i na podzielonym ekranie. Bohaterowie mają różnić się między sobą preferowanym stylem eksterminacji, nie zabranie także delikatnej nuty RPG w postaci rozwoju postaci. Autorzy postawili sobie ambitny cel – sprawić, by na ekranie jednocześnie pojawiło się sześćdziesiąt pięć potworów. Ponadto gra obsługiwać ma WiiSpeak oraz WiiMotionPlus. Warto przy okazji zaznaczyć, że demo na potrzeby E3 stworzono w dwa miesiące! Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, ekipa HSV ma szansę wyznaczyć nowe standardy rozgrywki online na Wii. O ile już tego nie zrobiła, bo pierwsze wrażenia z deathmatchy w The Conduit są bardzo pozytywne. Będziemy się projektom tego studia uważnie przyglądać: sprawiają wrażenie romantyków chcących sprowadzić Wii na drogę hardcore'u. Popieramy! ■

SUPER MARIO GALAXY 2

PLUMBER IN SPACE!

Niemożliwe stało się faktem, Nintendo jest w trakcie zaawansowanych prac nad bezpośrednim sequelem ostatniego trójwymiarowego Mario! Shigeru Miyamoto stwierdził, że po ukończeniu Galaxy pozostało im mnóstwo niewykorzystanych pomysłów na zabawę z planetami, więc postanowiono zerwać z tradycyjnym pięcioletnim cyklem produkcyjnym. Szykuje się bardzo rozbudowany mission-pack, ale czy można być złym na kontynuację najlepiej ocenianej gry tej generacji? Tym bardziej, że Shigsy'emu z pewnością nie braknie ciekawych pomysłów. Jednym z nich jest świder, dzięki któremu hydraulik może wwiercać się do wnętrza planet bądź nawet przewiercać je na wylot. Powróci ponadto stary kompan, czyli dinozaur Yoshi, poszerzając tym samym wachlarz ruchów głównego bohatera. Martwi za to fakt, że urocza historia Rosalyn z SMG nie doczeka się dalszego ciągu – Miyamoto nie jest zwolennikiem rozbudowanej fabuły w przygodach Mario i kazał zespołowi skupić się na zręcznościowych wyzwaniach. Tu akurat nie zgadzamy się z mistrzem. ■

E3 NEWSFLASH

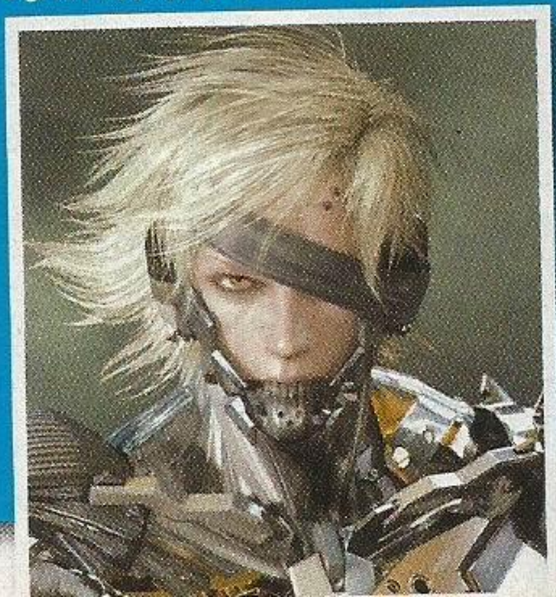
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SPLIT/SECOND

Split/Second to program telewizyjny, który stawia na niebezpieczne wyścigi i kierowców ryzykujących wszystko dla wykręcenia najlepszego czasu. Z tym, że definicja szalonej rywalizacji została poddana w tej grze przemodelowaniu, bo nigdy jeszcze nie musieliśmy wymijać lądującego samolotu, a eksplodujących budynków nie dostarcza nawet seria Burnout. Gra stawia na zręcznościowe podejście, efektowna i agresywna jazda ładuje pasek demolki. Można odpalić go od razu, co spowoduje zrzucenie z helikoptera ładunków wybuchowych na rywali lub zapełnić do końca i zniszczyć kawałek toru. Sypią się całe mosty i budynki, co tworzy nowe skróty, zmienia otoczenie i warunki wyścigu. Przy całej tej demolce animacja nie zwalnia nawet na sekundę. Widoczność jest olbrzymia, a HUD ustawiono pod samochodem i zminimalizowano do kilku małych ikonek. Black Rock Studio zachwycili Pure; za pomocą Split/Second chcą zawalczyć o tron wyścigów zręcznościowych.

METAL GEAR SOLID: RISING

Kojima odsuwa się w cień wraz ze Snake'iem, w nowym MGSie pierwsze skrzypce zagra Raiden. MGS: Rising nosi podtytuł Lightning Bolt Action, co może sugerować, że zmianie ulegnie system rozgrywki. Więcej akcji, mniej czajenia się? Zważywszy na to, jakim badassem był Jack w MGS4, raczej ciężko wyobrazić sobie, by nagle miał zacząć się skradać. Niestraszna mu przecież nawet grupka mechów Gekko. Bardzo możliwe, że nowy MGS pokaże wydarzenia z Guns of the Patriots z perspektywy cyborga. Nie jest to oczekiwana przez posiadaczy Xboksów konwersja czwórki, ale jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma. Rising ukaże się także na PS3, wersje na obie konsole mają być identyczne. Na potrzeby tego tytułu napisano nowy silnik, spodziewamy się jeszcze lepszej grafiki niż w MGS4. O fabule niewiele wiadomo, tajemnicą pozostaje dlaczego bohater ma jedno oko brązowe, a drugie skrywa pod opaską. Nowy kontynuator myśli Big Bossa? Nie dowiemy się za szybko, kolejne informacje o grze mają wypłynąć dopiero... za rok.



N(E)O COMMENTS

GONZO

NAJLEPSZA KONFERENCJA

Najlepiej zorganizowany był show Microsoftu – tabuny celebrytów, którzy pojawiali się na kilka sekund i same konkrety. Ale to Nintendo zaskoczyło mnie swoim lineupem, który wreszcie jest ukłonem w stronę starej gwardii wyznawców Miyamoto. Nowy, odświeżony Metroid i dwa Mariany przyćmiły nawet wynalazki w rodzaju wibratora Vitality zakładanego na palec. Udało się nawet bez Retro, które niechybnie szykuje jakiegoś killera.

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

Projekt Natal to wisienka na torcie wystąpienia Microsoftu i faktycznie robi wrażenie, ale kiedy się ukaże? Za rok? Półtora? Konkurencja nie śpi, a i zaprezentowane tytuły o przymierzaniu sukienek bardziej kręcą Stefanów34 niż typowych graczy.

Gran Turismo na PSP Go będzie do ściągnięcia z PSN. I, co bardziej zaskakujące, jednak się ukaże. Ten moment musiał w końcu nastąpić i dla mnie to jedyny warty uwagi tytuł na handhelda Sony. Za to skupia ją wyjątkowo mocno i warto będzie ponownie sięgnąć po ten za-duży-od-twarzacz-mp3 zwany także za-małym-ekranem-do-filmów.

Wiele dałbym za możliwość ujrzenia min bonzów Microsoftu, gdy oglądali zwiastun Final Fantasy XIV zapowiedzianej z dumą przez Jacka Trettona z Sony. Seria od kilku lat jest kartą przetargową gigantów i chyba osiągnęliśmy apogeum absurdu, bo pokazano trailer „czternastki" grubo przed premierą FF XIII. Czy tylko ja popukałem się w czoło?

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

Na nowe przygody Nathana Drake'a w Uncharted 2 czekają wszyscy, pewnie nawet Bill Gates i Satoru Iwata, więc nie jestem pod tym względem oryginalny. Także zwiastun dodatku do Wipeouta HD nakręcił mnie niesamowicie, a już zaczynałem w niego wątpić po umiarkowanej sprzedaży WHD. Znowu będzie fajnie oglądać wyniki znajomych gorsze od kilkanaście procent od moich i wkurzać się, że zooltar potrafi grać nawet tiltem w padzie. Kolejną rundę zmagań w najlepszego futuroracera czas zacząć!

Najważniejszy w grach jest „miód", czyli coś, czego nie rozumieją ludzie, którzy na co dzień nie mają do czynienia z konsolami. Co z tego, że Nintendo kompromituje się słowami, że New Super Mario Bros. Wii wyżyma ostatnie soki z procesorów, skoro gra w cztery osoby jest spełnieniem moich marzeń. Do dziś grywam z kumplem w multi NSMB na DSie i śmiejemy się tak samo, jakbyśmy włączyli ją po raz pierwszy. To wulkan grywalności, teraz podniesiony do kwadratu.

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

Kiedy zobaczyłem wirtualnego chłopca Milo, najpierw parsknąłem śmiechem, a zaraz potem zacząłem sobie wyobrażać wszystkich ludzi, którzy nie potrafią odnaleźć się wśród rówieśników, uciekają od świata i zaczynają bawić się gadaniem do telewizora. To początek mentalnego matriksa i kompletnie nie kupuję idei prezentowanej przez Molyneux. Milo miałby sens tylko jako nieogolony facet, z którym można się napić – ale pod warunkiem, że reszta towarzystwa wcześniej padła i jesteśmy sami na imprezowym placu boju.

Wspaniała okazała się prezentacja przez Sony czegoś podłużnego z czerwoną żołędzią na czubku. Rozumiem, że to prototyp, ale demo mnie rozbawiło, a poza tym przecież Motion Controller na Wii oferuje podobne funkcje. I miał już premierę. Leży na półkach. Można grać. Choćby dziś.

Dwie nowe, duże gry o Mario i nieobecność Shigeru Miyamoto na konferencji? Coś tu nie gra. Co prawda Shigsy nieco się zrehabilitował pokazując dzień później świetnego arta z nowej Zeldy, jednak brakowało jego przemówienia na pokazie Nintendo. Jak wiemy, był zajęty testowaniem nowego peespeka na stoisku Sony. Sprawdzał czy PSP Go drukuje pieniądze?

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Dwukrotnie podczas E3 spadałem z wysoka – najpierw przy strzelankowym Alanie Wake'u, potem patrząc na nieco plastikowe Heavy Rain. Na obie produkcje ostrzyłem sobie zęby od Trzeciorzędu i oba tytuły solidarnie pokazały mi środkowy palec.

Absencja pierwszej pełnoprawnej Zeldy na Wii (poza wspomnianym szkicem) sprawiła, że zaczynam wątpić, czy Nintendo ma pomysł na Linka dla rzeszy 50 milionów posiadaczy ich konsoli. Wszystkim nie dogodzą, ale najwyższy czas uchylić rąbka zielonego kubraka.

PODSUMOWANIE E3

Na E3 można narzekać, można wybrzydzać, ale tylko pod jednym warunkiem. Jeśli jest się znudzonym grami tetrykiem, którego bez viagry nic nie rusza.

MICROSOFT | WRZESIEŃ 2009 | XBOX 360

HALO 3 ODST

Master Chief byłby z was dumny, żołnierzu!

ODST to spełnienie marzeń fanów, którzy od czasu Halo 2 domagali się większej liczby walk na terenach mocno zurbanizowanych. Bohaterowie lądują w dość wybuchowych okolicznościach na terenie New Mombasa dwa tygodnie przed powrotem Master Chiefa i starają się odnaleźć pozostałych członków oddziału. Żołnierz Orbital Drop Shock Trooper nie może liczyć na odnawiającą się osłonę, nie skorzysta również z dwóch broni równocześnie, ale kto powiedział, że będzie lekko? Trzeba Brute'om wybić z głowy niszczenie metropolii. Naturalnie zmieni się sama rozgrywka, więc bohater musi unikać bezpośrednich starć – najpierw obserwuje teren korzystając z nowego wyświetlacza, który zaznacza najważniejsze rzeczy. Widać skok jakościowy grafiki od czasów H3, choć do Killzone 2 wciąż daleko. Misje rozgrywają się głównie nocy, ale po dotarciu do kapsuł zaznaczonych na mapie, rozpoczyna się grywalna retrospekcja pokazująca co działo się w dzień.

Firefight to zupełnie nowy tryb, w którym powielono pomysł z Gears of War 2 i Left 4 Dead. Kilka miejscówek do wyboru, kooperacja i nacierające fale wrogów, czyli po prostu Horda! Na razie nie wspominano o limicie oddziałów, które trzeba będzie pokonać, wiadomo natomiast o wprowadzeniu czaszek zmieniających warunki walki. Pierwsza mapka, jaką zdecydowała się pokazać ekipa Bungie, stawiała na banalną taktykę, bo wystarczyło bronić terenu w górnej części planszy, żeby przetrwać. Sytuacja zmieniła się dopiero, gdy na arenie pojawiły się dwa czołgi Wraith. Brak amunicji do Spartan Laser oznacza, że ktoś będzie musiał się do nich przejść, a bez osłony i z limitowaną liczbą żyć może być ciężko. W każdym razie, z perspektywy fana ten dodatek zapowiada się genialnie, bo w końcu... Ile razy można kończyć kampanię? Tryb w stylu Hordy przedłuży emocje związane z graniem w kooperacji.

Microsoft wie, jak zachęcić do kupna ODST. Gracze, którzy kupią grę w preorderze, otrzymają dostęp do nowej grywalnej postaci w trybie Firefight, którą będzie niejaki sierżant Johnson. Nie brzmi to zbyt rewelacyjnie, ale już zaproszenie do beta testów trybu multiplayer gry Halo: Reach to prawdziwy headshot. ODST to również zestawy mapek do H3 z kompilacji Legendary, Heroic i Mythic, więc jeżeli jeszcze ich nie zakupiliście, to zaoszczędzicie trochę MS Points. A skoro już jesteśmy w temacie wydatków, to niestety Microsoft wycofał się ze sprzedaży gry w niższej cenie i zażyczy sobie za nią pełną kwotę. Decyzja tłumaczona jest tym, że nie można traktować ODST jak zwykłego dodatku.

Na koniec ciekawostka. Instytut Nielsen Media Research przeprowadził badanie wśród graczy po zakończeniu E3. Na jego podstawie przygotowano listę tytułów, które chcieliby oni kupić po obejrzeniu materiałów zaprezentowanych na imprezie. ODST zajęło pierwsze miejsce w tym rankingu, pokonując takie produkcje, jak: God of War III, Wii Sports Resort, czy Final Fantasy XIII. Marka Halo nadal dominuje w Stanach Zjednoczonych. Premiera już po wakacjach. ■

NINTENDO | 2010 | WII

METROID: OTHER M

Boobs in the shell

Samus Aran też może wymiatać jak Ryu Hayabusa, gdy za opracowanie jej nowych przygód zabiera się stuosobowa ekipa składająca się głównie z pracowników Team Ninja. Twórcy Ninja Gaiden zostali zaproszeni do współtworzenia Metroid: Other M przez samego Yoshio Sakamoto – doglądającego serii od jej NESowych początków, a ostatnio pracującego nad DSowymi odsłonami. Sakamoto i jego drużyna to mistrzowie dwóch wymiarów, ale na 3D się nie znają, więc zwrócili się o pomoc do Team Ninja.

Fani już płaczą, że przygody Samus zmienią się w sieczkę i stracą swój niepowtarzalny charakter. Urocza blondynka zakuta w pancerz dużo walczy – po raz pierwszy w historii serii także wręcz. Mocnymi kopniakami posyła przeciwników w powietrze, innych chwyta, kręci nimi nad głową i daleko odrzuca, albo powala na glebę, przystawia im lufę do łbów i strzela. Na galaretowatego przeciwnika wskakuje bez wysiłku – jakby jej pancerz nic nie ważył – wycelowuje w czuły punkt na grzbiecie i razi go wiązką energii.

Nie wiadomo, jak dokładnie będzie wyglądać rozgrywka, bo zaprezentowano jedynie krótki zwiastun. W jednej ze scen Samus walczy z nietoperzowatymi Riosami i porusza się tylko w dwóch wymiarach – przeskakuje nad przeciwnikami, gdy oddaje strzał kuca i przytrzymuje działko ręką, robi też uniki, ale nie uskakuje przy tym w głąb ekranu. W innej scenie bohaterkę ściska w łapie olbrzymi boss. Drań leci przez wielką jaskinię przykładając łapę do ściany – Samus wyraźnie jest w opałach. Na pewno czasami da się przełączyć w widok FPP, co ułatwi sianie rakietami i używanie ice-beam, bohaterka będzie również mogła zmorfować się w kulę.

Nad scenkami przerywnikowymi pracuje studio D-Rockets (zdobyli doświadczenie przy Dead or Alive). Sakamoto chce powiązać fabularnie Super Metroida i Metroid Fusion, ale przede wszystkim skupia się na postaci Samus. Będzie okazja lepiej poznać jej przeszłość, zobaczyć postacie, które wpłynęły na ukształtowanie jej osobowości, poznać ją jako człowieka, a nie tylko żołnierza. Czyli rzeźnia przyprawiona zostanie wstawkami rodem z japońskich erpegów, ale też przefachowymi renderami, jakich nie powstydziłoby się Square. Tylko… Czy da się w to grać wiilotem? ■

MICROSOFT | PAŹDZIERNIK 2009 | XBOX 360

FORZA MOTORSPORT 3

Lepsza Forza w czytniku, niż GT5 na renderze

Jeden z autorów FM3 na swoim blogu napisał, że podczas E3 jego grę wnikliwie testowali pracownicy Polyphony Digital i robili notatki. Bardzo słusznie, bo od Turn 10 sporo mogą się nauczyć. Na przykład zobaczyć jak dużą wagę konkurent przywiązuje do idei określanej swego czasu przez Sony jako „games 3.0". Każdy gracz będzie mógł nie tylko pomalować swój samochód, ale także zmontować filmik z wyścigów i pochwalić się przed całą społecznością, a ta z kolei dostanie możliwość wystawienia oceny. Najlepsi trafią na leaderboardy, a tym samym zdobędą sławę i szacunek zarezerwowane do tej pory dla najszybszych kierowców. Zaawansowana wyszukiwarka umożliwi szybkie i łatwe odnalezienie filmików i skinów dla samochodów. Turn 10 widzą, jak rozwija się internet oraz branża gier i szybko reagują, natomiast japoński beton konsolowy już nieraz pokazał, że nie nadąża za tymi zmianami. Lub niespecjalnie się nimi przejmuje.

Poprzednie części odstraszały wysokim poziomem trudności. Autorzy wyciągają rękę do casuali proponując system automatycznego hamowania – wystarczy trzymać wciśnięty gaz i kierować, a konsola zadba o to, żeby gracz nie rozbił auta. A jeśli mu się to jednak uda, dzięki opcji replay cofnie czas niczym w GRiD i jeszcze raz spróbuje ominąć przeszkodę. Te ułatwienia da się oczywiście wyłączyć. Wyciągnięcie ręki w stronę casuali to dobry pomysł, w końcu nie będzie kolejnego PGRa.

Forza 3 będzie ogromna, ukaże się na dwóch płytach DVD, na jednej znajdzie się „pełna gra", a na drugiej dodatkowe samochody i trasy, które da się zainstalować na dysku, żeby mieć do nich stały dostęp. Na kierowców czeka ponad czterysta furek i sto tras, a do tego kariera składająca się z ponad dwustu wyścigów oraz turniejów. Łatwo się w tym pogubić, ale Turn 10 mają pomysł jak temu zaradzić. Kariera zostanie podzielona na sezony, dostęp do kolejnych wyścigów będzie zależny od dotyczasowych poczynań gracza, liczby i rodzaju posiadanych przez niego aut. Krótko mówiąc, specjalny system ma stale monitorować postępy i dostosowywać się do umiejętności grającego. Jedyny minus – tylko dobra grafika. Szału nie ma, GT5: Prologue wygląda lepiej, brakuje też emocji towarzyszących jeździe w NFS Shift z widokiem z oczu kierowcy. Poza tym jest grubo. ■

E3 NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CO TAM, PANIE, W NISZY?

Warto wspomnieć o kilku ciekawych tytułach zmierzających na konsole Nintendo, które wypłynęły na E3.

ENDLESS OCEAN 2 (Wii) – relaksujący symulator nurkowania doczeka się kontynuacji. Poza większą liczbą morskich stworzeń i zatopionych skarbów, tym razem dostaniemy też szansę nurkowania w słodkich wodach rzek. Gra ma obsługiwać voice-chat, dzięki czemu wspólne wojaże w sieci nabiorą koloru.

A BOY AND HIS BLOB (WiiWare) – odświeżenie stareńkiej platformówki z NESa. Bezkształtny kompan głównego bohatera może zamieniać się w różne przedmioty, jak drabiny czy trampoliny, otwierając tym samym drogę do końca poziomu. Grę wyróżnia absolutnie topowa, dwuwymiarowa, ręcznie rysowana grafika, którą wystarczy zobaczyć w ruchu, by się beznadziejnie zakochać.

C.O.P. THE RECRUIT (NDS) – GTA szału na DeSie nie zrobiło, ale Ubi stwierdziło, że klon hitu Rockstar ma szansę. Gracz opowie się jednak po tej właściwie stronie prawa. Gra będzie mieć ambitną fabułę oraz widok zza pleców w pełnym 3D, ale póki co pop-up kłuje w oczy. Jeśli to poprawią, może być hit. COP wygląda bardziej jak „duże" GTA, niż Chinatown Wars.

JU-ON: THE GRUDGE (Wii) – horror na podstawie japońskiego filmu z 1999 roku uderzy na Wii pod koniec roku, dołączając do silnej reprezentacji gatunku w tym okresie. Ju-On wybija się z tłumu brakiem jakiejkolwiek walki, obsługą wyłącznie wiilota – do chodzenia, świecenia latarką i interakcji z otoczeniem – oraz zwiastunem, który potrafi wystraszyć. Multiplayer polega na tym, że drugi gracz uruchamia „straszne wydarzenia" w grze, przyprawiając pierwszego o zawał. Cwane.

WARIO WARE DIY (NDS) – druga odsłona zwariowanych mikrogierek na DSa. Od poprzedniczki różni się dwiema rzeczami. Po pierwsze, korzysta z kamerki umieszczonej w DSi. Po drugie, zawiera edytor tych gier, którymi później można dzielić się z innymi posiadaczami WWDIY lub wysłać je na serwer dzięki Nintendo Wi-Fi Connection. Taka prosta odpowiedź na LittleBigPlanet. Czy się przyjmie?

MARIO VS. DONKEY KONG: MINIS MARCH AGAIN (DSiWare) – wraz z premierą DSi wystartowała także usługa umożliwiająca ściąganie gier i zapisywanie ich na kartach SD. Tę grę można nabyć wyłącznie w ten sposób za równowartość ośmiu dolców. Jest to swego rodzaju rozszerzenie drugiej części serii (nie wymaga jednak oryginału), którą najłatwiej streścić jako Lemmingi według Nintendo. Gra zawiera czterdzieści plansz oraz edytor poziomów, którymi można naturalnie dzielić się z innymi graczami. Jest już dostępna w Stanach.

R2pol.com

prezentuje:

ROCK BAND

instrumenty

PlayStation 2 589,99

PlayStation 3 589,99

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK

gra + gitara

PlayStation 2 279,99

GUITAR HERO AEROSMITH

gra + gitara

PlayStation 3 279,99

GUITAR HERO WORLD TOUR

gra + instrumenty

Nintendo Wii 899,99

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK + GUITAR HERO AEROSMITH

+ gitara

Pc 399,00

GUITAR HERO

gitara

PlayStation 3 199,00

XBOX 360 Pad bezprzewodowy 95,00

XBOX 360 Pad bezprzewodowy czarny 110,00

PS3 FragFX v2 289,00

Sklep R2pol.com
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

Zapraszamy do nowego sklepu internetowego!

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

SONY | ZIMA 2009 | XBOX 360

HEAVY RAIN

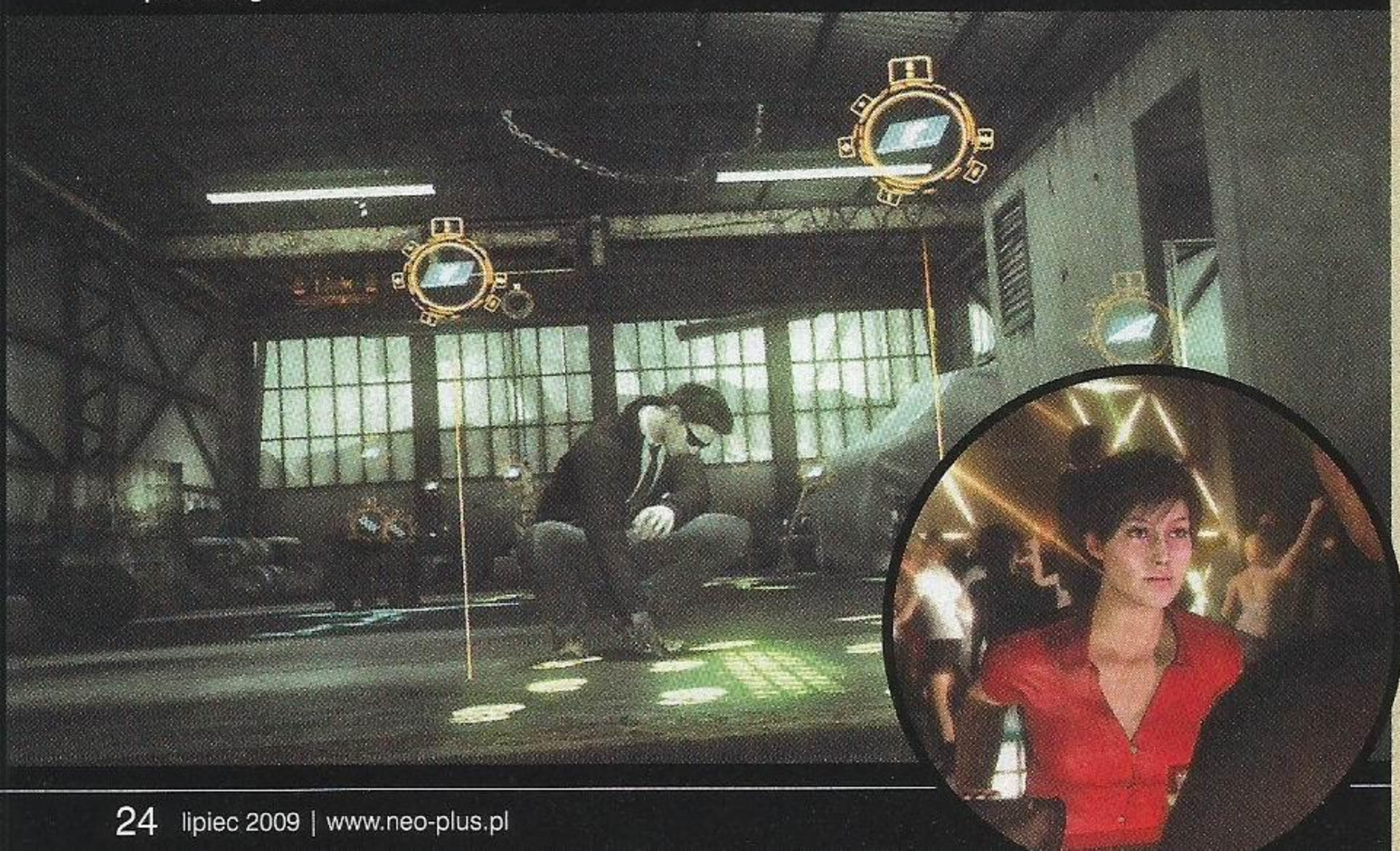
Wciągający scenariusz i jedna wielka sekwencja QTE

David Cage może opowiadać historie o nowoczesnym systemie rozgrywki w Heavy Rain i skupieniu się na dorosłym użytkowniku konsoli, ale kolejna prezentacja jednej z najbardziej oczekiwanych przez redakcję enplusa gier, utwierdziła nas w przekonaniu, że lwią część rozgrywki będą stanowić sekwencje QTE. Czy to źle? Zależy, jak na to spojrzeć. Najważniejsze, żeby ten interaktywny film zgodnie z zapowiedziami zachwycił fabułą. Chętnie wsiąkniemy w opowieść o polowaniu na zabójcę znanego pod pseudonimem The Origami Killer.

Madison Page, dziewczyna z jednej z zeszłorocznych okładek NEO+, jest fotoreporterem cierpiącym na bezsenność. Cage mówił niedawno, że każdy z czworga bohaterów będzie borykać się z jakimś problemem (agent FBI Norman Jayden jest uzależniony od narkotyków). Madison czasami zasypia, o dziwo wyłącznie w motelach i właśnie w jednym z nich wpada na trop mordercy. Uznaje, że najlepiej wydobyć informacje o nim od właściciela, niejakiego Paco Mendesa. Jak się okazuje, do tego szemranego typka należy również klub Blue Lagoon, gdzie dostępu do Paco bronią ochroniarze. Co zrobić, żeby z nim pogadać? Ekran dzieli się na pół, pokazując tańczącą piękność oraz Mendesa wpatrującego się w nią, jak w obrazek. Wszystko jasne, typ ma słabość do seksownych kobiet. Madison zaczyna tańczyć, ale tłuścioch nie wykazuje zainteresowania. W takiej chwili gracz może zrobić tylko jedno – nacisnąć L1, co przywołuje na ekran myśli dziewczyny sprawdzające się jako podpowiedź. W tym konkretnym przypadku najlepszym pomysłem jest pójść do łazienki i podkręcić trochę wygląd bohaterki. Stojąc przed lustrem może pomalować usta szminką, rozpiąć kilka guzików bluzki, żeby lepiej wyeksponować piersi, roztrzepać włosy, a nawet rozerwać spódnicę, żeby stała się miniówką…

Paco to prosty chłop. Połyka haczyk i prosi dziewczynę do siebie, a ta proponuje mu pójście w jakieś intymne miejsce. Niestety, drań pozbawia ją torebki (jakby wiedział, że laski zawsze mają w torebkach broń) i zmusza do striptizu. Rola gracza sprowadza się do wybrania, którą część ubrania zdjąć, a w odpowiednim momencie (gdy Mendes wpatruje się w wypięty w jego stronę tyłek dziennikarki) chwycenia za lampkę nocną i przywalenia nią w głowę drania. Pozbawiony przytomności Paco pada na glebę. Po pewnym czasie budzi się przywiązany do krzesła, ale nie ma ochoty odpowiadać na pytania. Nawet plaskacz wymierzony za pomocą machnięcia padem nie przekonuje go do mówienia. Zmienia zdanie, gdy Madison chwyta go za klejnoty, a następni mocno ściska (najpierw należy trzymać jeden przycisk, a później dołożyć drugi poprawiając tym samym uścisk…). Po uzyskaniu informacji dziewczyna wychodzi i… To wszystko. Trzeba poczekać do GamesCom, gdzie Cage przedstawi trzeciego bohatera, czy raczej w tym przypadku należałoby powiedzieć „aktora".

Scena w klubie pokazała, że nie samą akcją Heavy Rain stoi (walka Jaydena z Mad Jackiem była o wiele bardziej intensywna), a cała zabawa polega na podejmowaniu trudnych decyzji w stresowych sytuacjach. I dobrze, brzmi na tyle zachęcająco, żebyśmy czekali z wywieszonymi jęzorami. Do zobaczenia w Kolonii, panie Origami Killer. ■



N(E)O COMMENTS

drMAX

NAJLEPSZA KONFERENCJA

Sony i Microsoft szły niemal łeb w łeb, ostatecznie jednak w moim mniemaniu wygrał japoński gigant. Co prawda MS zaprezentował spektakl łatwiejszy w odbiorze i bardziej efekciarski, jednak to Sony pokazało więcej konkretów, nie tylko w kwestii tytułów, ale też w kategorii „rewolucyjnych kontrolerów zainspirowanych przez Nintendo". W mojej nieskromnej opinii prezentacja Wiilota w wersji Sony wypadła ciekawiej niż głupawy filmik zwiastujący Natal, utrzymany raczej w sferze błogiego chciejstwa. Poza tym, jakby nie patrzeć, wiele z gier intensywnie promowanych przez MS ukaże się także na maszynach konkurencji, żeby wspomnieć chociażby o Modern Warfare 2 czy Beatles Rock Band. Tytuły na wyłączność w wydaniu Sony mają zaś w zwyczaju nimi pozostawać. Dlatego też z tej dwójki to właśnie Sony wychodzi na prowadzenie w moim prywatnym rankingu. Jeśli zaś chodzi o Nintendo, firma zdecydowanie zrehabilitowała się za zeszłoroczną żenadę z Wii Music, jednak nadal nie zaprezentowali tylu ciekawych tytułów, co konkurencja.

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

Gran Turismo na PSP i, skąpe bo skąpe, wieście o GT5. Czyli jednak nie leżeli do góry antenką przez ostatnie parę lat.
Konkretny zestaw zapowiedzi na PSP. Gran Turismo, nowy Soul Calibur, Little Big Planet, Resident Evil, Jak & Daxter – w końcu jest na co czekać.
Radykalna wolta, jaką wykonał Splinter Cell Conviction, który z emogrzywki i kontrolowania tłumu zmienił się w Krucjatę Bourne-'a. Doskonały ruch ze strony twórców.

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

Mass Effect 2 – pomimo tego, że nowy trailer nie pokazał niczego szokującego, kontynuacja jednego z największych i najlepszych RPGów zapowiada się dokładnie tak rewelacyjnie, jak powinna.
The Last Guardian – nowa gra twórców Ico i SotC nie ma prawa zawieść oczekiwań. Szykuje się piękny, urzekający tytuł.
Modern Warfare 2 – co tu dużo gadać, „bigger, better & more badass".

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

Brak zapowiedzi obniżki ceny PS3, bardzo, ale to bardzo oczekiwanej. I ze wszech miar potrzebnej Sony do upchnięcia swej maszynki w jak największej liczbie domostw.
Nieuchronne próby pójścia w ślady Nintendo przy pomocy „rewolucyjnych" urządzeń w rodzaju Natal.
PSP Go. Rozsuwany ekranik i brak czytnika UMD to trochę za mało, żeby wywindować popularność handhelda Sony do poziomu DSa.

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Metroid: Other M – spora niespodzianka, pozornie bardzo przyjemna. Po zastanowieniu jednak przychodzi zwątpienie czy seria nie straci swego unikalnego charakteru w typowo slasherowym wydaniu Team Ninja.
Alan Wake – fajnie zobaczyć, że gra nadal istnieje, ale to już któreś z kolei E3, po którym nie wiemy o niej dużo więcej niż wcześniej.
No i premiera w 2010… Wzdech…
Beyond Good & Evil 2 – bo nie było po niej śladu. Bu.

PODSUMOWANIE E3

Z perspektywy człowieka, który na żadnym E3 nie był, ale zawsze uważnie śledził relacje z imprez, wypada mi stwierdzić, że tegoroczna wystawa była naprawdę udana. Pokazano masę świetnie zapowiadających się tytułów i ograniczono liczbę żenujących momentów, jakimi na ostatnich kilku edycjach raczono nas nader często. Spokojnie można stwierdzić, że tegoroczna impreza ładnie zatarła niemiłe wrażenia z jej zeszłorocznej, zabiedzonej odsłony. Można co prawda zarzucić większości producentów, że w dużej mierze oparli się na popularności wcześniejszych hitów. Rzeczywiście, nie da się ukryć, że na tegorocznym E3 sequel sequela sequelem poganiał. Mass Effect 2, Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2, God of War 3, Uncharted 2, i tak dalej ad nauseam. Nie zmienia to jednak faktu, że każdy z tych tytułów zapowiada się naprawdę rewelacyjnie, a honoru imprezy broniły świeżynki w rodzaju The Last Guardian, Brutal Legend czy Arkham Asylum. Dla mnie osobiście zaś, tegoroczne E3 ostatecznie przeważyło szalę w stronę decyzji o kupnie PS3 w ciągu najbliższych paru miesięcy. Po prostu, Sony pokazało zbyt wiele świetnie zapowiadających się tytułów, by dłużej ignorować ich maszynkę. ■

SQUARE ENIX | 2010 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

FINAL FANTASY XIII

Ileż można czekać?

Final Fantasy XIII kolejny raz pojawiło się na konferencji Microsoftu. Jeszcze przed E3 mogliśmy więc zobaczyć nowy materiał z tej produkcji, jednak tym razem obyło się bez zeszłorocznych emocji. Yoshinori Kitase ze Square Enix po raz pierwszy pokazał światu grywalny kod odpalony na konsoli Xbox 360. Niestety, był to ten sam krótki fragment wersji demonstracyjnej, którą sprowadziliśmy specjalnie z Japonii na PlayStation 3 i ograliśmy w jednym z poprzednich numerów N+. Niemniej, wreszcie okazało się, że sprzęt Microsoftu spokojnie udźwignie bogactwo Final Fantasy. Poza tym pokazano jak Lightning przywołuje w cudnej animacji Odyna, który skutecznie i efektownie wspomaga ją w walce. Miło było również po raz pierwszy usłyszeć angielskich lektorów. Jednak to, co najciekawsze w przypadku FF XIII, zdarzyło się później, już podczas samego E3.

Kilkusekundowe pojawienie się Odyna tylko zaostrzyło apetyt fanów, ale na szczęście został on zaspokojony. Shiva zawsze wywoływała spore emocje swoją urodą, a tym razem jej przywołanie oznacza, że na polu bitwy pojawią się dwie siostry. Styria (w czarnej masce) i Nix (w białej) wyglądają przepięknie i niebezpiecznie. Ich wejście na scenę powoduje, że reszta drużyny wycofuje się z walki i na arenie pozostaje jedynie Snow. Dziewczyny walczą oddzielnie, wypłacając przeciwnikom zabójcze ataki, ale ich siła w tkwi w połączeniu mocy. Wówczas zamieniają się w motocykl, na który pakuje się Snow, co prezentuje się dość... interesująco. Zmienia się także sterowanie – walka staje się zręcznościowa i gracz musi wklepywać kombosy.

Przy okazji okazało się, że każdy bohater może przywołać tylko jednego pomocnika. Z nowości warto też nadmienić, że na polu bitwy pojawiła się Oerba Dia Vanille, wspierająca drużynę piorunami (czyżby Ixion?). Nadal też nie można było kontrolować całej ekipy, a jedynie lidera, który prawdopodobnie będzie się zmieniał w zależności od fabuły. FF XIII powoli dojrzewa. Szykuje się przepiękny hit. ■

CAPCOM | 2010 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

LOST PLANET 2

Wymiatanie w kwartecie zawsze lepsze niż solo

Zwolennicy uganiania się za Akridami po zagraniu w sequel strzelaniny Capcomu poczują tylko jedno: ochotę na więcej. Czteroosobowa kooperacja nabrała na E3 realnych kształtów i nie będzie przesadą nazwanie jej przepompownią adrenaliny. Najwyraźniej tropikalny klimat miejscówek sprzyjał rozwijaniu się wrogów, bo najwięksi z nich budzą niekwestionowany szacunek, przynajmniej do czasu wycelowania olbrzymiej głowicy rakietowej w ich cielska. Jednak żeby do tego doprowadzić, najpierw trzeba przyjemniaczków zmiękczyć, a co się nadaje do tego lepiej, niż sprawdzona metoda wyszukiwania czułych punktów? Wielki jaszczur nie poddaje się bez walki i potrzebne jest zgranie całej ekipy, by naruszyć jego „hotspoty" znajdujące się zarówno na nogach, jak i nieco wyżej – na grzebiecie i głowie. W dostaniu się na potwora ponownie pomaga linka z hakiem, która w pierwszej części wprowadziła pewne urozmaicenie do walki. Także tutaj pozwala utrzymać się na wijącym wrogu i sprzedać mu kilka krytycznych ciosów zanim zdąży zrzucić z siebie bohatera. Ogromny robal nie daje się łatwo ujarzmić, żeby go ubić trzeba wystrzelać sporo amunicji, ale nagrodą jest satysfakcja, jaką daje widok pokonanego giganta osuwającego się w fontannie czarnej, gęstej krwi...

W Lost Planet 2 nie zabraknie mechów, a dokładniej VSów (Vital Suits). Tym razem można siać w nich zniszczenie nawet we czterech, jeszcze lepsze, że teraz chwilowo potrafią unosić się nad ziemią. Charakter kooperacji kształtuje ciekawy system energii, bo gracze współdzielą pasek, który skraca się, gdy jeden z bohaterów respawnuje się po śmierci. Kilka razy można pojawić się na planszy bez konsekwencji, ale gra kończy się w momencie wykorzystania zbiorczej energii. Ciekawe w jaki sposób uda się wyeliminować sytuacje, w których słabszy zawodnik będzie psuł zabawę reszcie ekipy. Tęgie głowy z Capcomu na pewno coś wykombinują.

Prośby fanów zostały wysłuchane i jeśli narzekaliście na ślimazarne tempo rozgrywki w pierwszej części, z otwartymi ramionami przyjmiecie informację o wprowadzeniu opcji biegania. To detal, ale jakże istotny. Każda wymiana ognia to nieskrępowana zabawa, a dzięki dodatkom w postaci Vital Suits czy świetnej kooperacji, LP2 zapowiada się wprost kapitalnie. Silnik graficzny „tylko" udoskonalono, a przeniesienie akcji w tropiki pozwoliło pokazać jego moc – bujna roślinność, przepiękna zieleń, realistyczna woda i wiele innych elementów nie pozwalają pomylić tej gry z poprzedniczką. Imponujące walki z szefami są zawsze mile widziane, a Capcom kolejny raz udowadnia, że najlepiej wie o co w nich chodzi i czemu gracze kochają pluć amunicją w przeogromnych wrogów. Wszystko wydaje się na miejscu i nie przeszkadza przewaga usprawnień nad nowościami względem poprzedniczki, bo to ciągle kawał świetnego shootera, na którego czekamy z wypiekami. ■

E3 NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

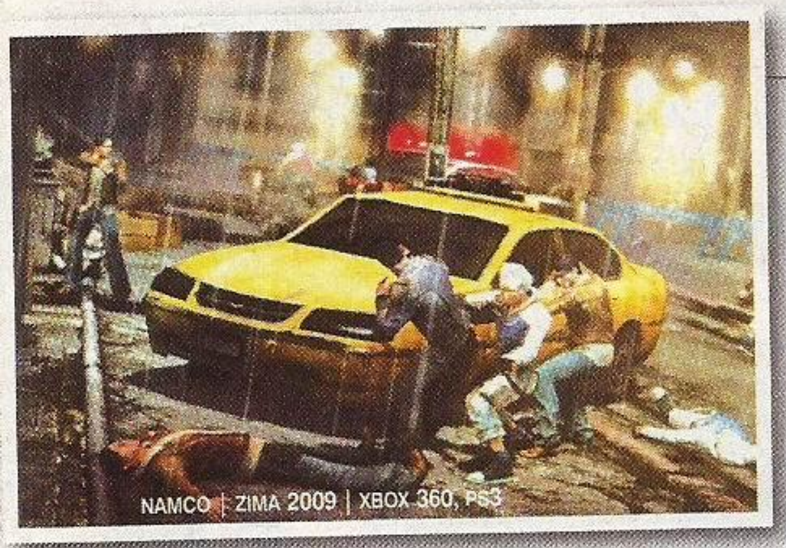
FINAL FANTASY XIV ONLINE

Zaraz. Który Final? Czternasty?? Właśnie tak, Square dłubie przy nim od kilku lat. Japończycy potrafią trzymać swoje sekrety w tajemnicy, nie to, co biali ludzie. Online w tytule wyjaśnia wszystko, czternastka będzie MMORPG. Co z FFXI? SE ma jeszcze przez rok wspierać ten tytuł, nie zdziwimy się jak po tym czasie wyłączy serwery. Nie bez powodu postacie w XIV wyglądają podobnie do tych z jedenastki – ma to ułatwić „mieszkańcom" Vana'diel przeprowadzkę do nowego świata. Oba tytuły nie będą kompatybilne, nie da się więc zaimportować postaci z FFXI.

W tej chwili gra zmierza wyłącznie na PS3 (i PC), ale autorzy biorą pod uwagę różne platformy i bardzo możliwa jest również wersja na Xboxa 360. W czternastce znajdą się tryby dla chcących popykać przez godzinkę, jak również dla maniaków pragnących całe dnie spędzać w pięknej krainie Eorzea. Tym razem Square stawia na bardziej klasyczne klimaty fantasy, zamiast science fiction, choć nie zabraknie latających statków. W grupie bohaterów pokazanych na trailerze znalazł się duży chocobo. Czyżby dało się wybrać tę rasę przy tworzeniu postaci? Nie wiadomo, SE milczy, podobnie zresztą jak w temacie systemu walki. No to my też zamilkniemy i poczekamy na nowe informacje.

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

Plotki okazały się prawdą, w przyszłym roku ukaże się pierwsza część LEGO Harry Potter. Fabuła obejmie wydarzenia od momentu, kiedy młody czarodziej rozpoczął naukę w Hoghwarcie, aż do śmierci Cedrica i spotkania z Voldemortem. Wśród grywalnych postaci na pewno znajdą się Harry, Hermiona i Ron, obstawiamy, że dołączą do nich także inni uczniowie, a może nawet nauczyciele. Gry z serii LEGO stoją walką, ale w Years 1-4 bohaterowie będą musieli chodzić na zajęcia, rzucać czary, latać na miotłach i mieszać mikstury. Zapewne wezmą też udział w meczach Quidditcha. Im lepiej poradzą sobie z kolejnymi zadaniami, tym więcej punktów zgarną na konto Gryffindoru. Drugiej części spodziewamy się w okolicach lata 2011, gdy ukaże się ostatni film – „Harry Potter and Deathly Hallows: Part II".



NAMCO | ZIMA 2009 | XBOX 360, PS3

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Obite gęby, odgryzione genitalia

Pamiętacie Jacka Slate'a i jego psa Shadowa? Tak, tak, właśnie o tę parkę bohaterów klona Max Payne chodzi. Powracają w kolejnej części Dead to Rights, która ma pokazać początki przyjaźni Jacka i zabójczego pół-malamuta, pół-wilka. Na początku gry Slate w pojedynkę wspiera policjantów walczących z gangsterami. Jak na nowoczesną grę TPP przystało, bohater może schować się za osłonami i wychylić na moment, żeby szybko oddać kilka strzałów, albo odpalić bullet-time i w zwolnionym tempie na spokojnie wycelować. Gdy jakiś leszcz podchodzi za blisko, Jack nie zastanawia się dwa razy i udowadnia, że zna kung-fu. Mocno uderza, zbija bloki, rozbija szczęki z backfista, sprzedaje zabójczo szybką kombinację ciosów. Może nawet chwycić jednego gangola za fraki i w tym samym czasie kopnąć innego, próbującego zajść go od słabszej strony. Slate jest megagroźny, a to dzięki systemowi pozwalającemu płynnie przełączać się między walką wręcz a posługiwaniem się bronią palną, jednak nie jest nieśmiertelny, w końcu dosięgają go kule. Ciężko ranny próbuje odczołgać się w bezpieczne miejsce. To właśnie wtedy do akcji wkracza Shadow, który realistyczne ruchy zawdzięcza psiakom biorącym udział w sesjach motion-capture. Bestia musi trzymać złych facetów z dala od bohatera. Może odwracać ich uwagę szczekając, ale trzeba uważać, żeby nie wejść im pod lufę. Dzięki wyostrzonym zmysłom pies wyraźnie widzi sylwetki przeciwników, wie gdzie są, nawet jeśli kryją się za ścianą. Shadow podkrada się do nich i błyskawicznie zabija rzucając się do gardeł, a nawet gryząc po twarzach, żeby nie mogli krzyczeć. Masakra to mało powiedziane. A jeśli zostanie zauważony? Pozostaje powalić napastnika – co akurat wielkiemu psu trudności nie sprawia – a następnie zatopić zęby w jego kroczu i wyrwać to i owo... Wyjątkowo bolesna sprawa.

Fabuła pokaże jak dziwni partnerzy, początkowo nieufni wobec siebie, z czasem zaczną się do siebie zbliżać. Psiak w końcu dostosuje się do zachowania pana – gdy ten rzuci się do otwartej walki, Shadowa ogarnie szał i zacznie się rzeź. Ostro, ale bardzo interesująco. Poprzednim częściom brakowało tego „czegoś". Jest szansa, że będzie je miało Retribution. ■

ELECTRONIC ARTS | PAŹDZIERNIK 2009 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

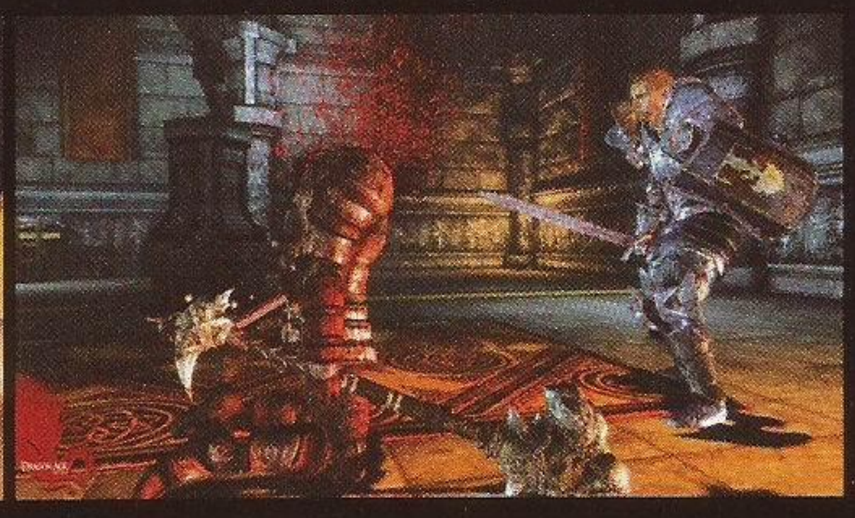
DRAGON AGE ORIGINS

Seks, przemoc, smoki i Marilyn Manson

Nadchodząca wielkimi krokami nowa produkcja BioWare, znana także jako „najlepszy prezent dla fanów Baldur's Gate", tudzież „gra odciągająca uwagę BioWare od Mass Effect 2" pokazała się na E3 z kilku nieoglądanych dotąd stron. Nadal mamy do czynienia z rozbudowanym RPG osadzonym w mrocznym świecie fantasy, łączącym klasyczne elementy AD&D z rozmachem kinowego Władcy Pierścieni. Tym razem jednak autorzy skupili się na pokazaniu jak daleko ich nowa produkcja odeszła od – co by nie mówić – ugrzecznionych Wrót Baldura. Rozgrywka zapowiada się więc odpowiednio krwawo i brutalnie, nie zabraknie także odrobiny golizny. Ten ostatni wątek, podkradziony z Mass Effect, ma zostać odpowiednio rozbudowany – bohater może z dość dużą dozą swobody wdać się w romans z jedną z przynależących do jego drużyny przedstawicielek płci pięknej, czego zwieńczeniem będzie upojna noc z wybranką. Co prawda na „interaktywny seks" w stylu God of War raczej nie ma co liczyć, ale bez kawałka ładnie oteksturowanej piersi, tudzież pośladka się nie obejdzie. Poza tym, w końcu zaprezentowano... Smoki. Tadaa! Czyli tytuł jednak zobowiązuje.

Walka z tymi bestiami ma być jednym z bardziej emocjonujących momentów rozgrywki, a potęga emanująca z wielkich gadów robi niemałe wrażenie. A propos walki – twórcy zarzekają się, że pomimo cofnięcia się do znanego z ich wcześniejszych tytułów bardziej taktycznego podejścia do starć, nie będą one statycznym pokazem panopków machających przed sobą mieczami aż do zejścia śmiertelnego z nudów jednego z nich. Duży nacisk położony ma być na intuicyjność sterowania wojakami, a także pełne wykorzystanie faktu posiadania na podorędziu drużyny zróżnicowanych indywiduów – a więc praca zespołowa kluczem do sukcesu. Ponadto, wersja na konsole ma zdecydowanie różnić się od tej z PC pod względem sterowania właśnie. Wygląda na to, że posiadacze joypadów nie muszą martwić się brakiem skrótów klawiaturowych, tudzież perspektywą przyśnięcia w trakcie wydawania kompanii rozkazów.

Dragon Age zapowiada się na solidny kawałek klasycznego RPG i prezentacja na E3 dodatkowo to potwierdziła. Jedyne wątpliwości związane z tym tytułem budzi nowoodkryta fascynacja twórców seksem i przemocą. Z jednej strony, elementy te same w sobie są mile widziane, miejmy tylko nadzieję, że nie mają służyć przysłonieniu jakichkolwiek braków tego tytułu. Biorąc pod uwagę dorobek BioWare, można być jednak dobrej myśli, mając jednocześnie nadzieję, że w wersji na konsole sterowanie rzeczywiście przejdzie poważny tuning. Wizualnie jest co najmniej dobrze, a nowo zaprezentowane na E3 projekty bestii, z którymi przyjdzie zmierzyć się drużynie, nie psują tego wrażenia. Jedyną rzeczą, jaką autorzy mogliby sobie odpuścić, jest uporczywe wzbogacanie każdego kolejnego trailera w muzykę Marilyn Mansona, która nijak ma się do wyglądu i tematyki gry. A może jednak? Przekonamy się pod koniec października. ■



E3 NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MARVEL SUPER HERO SQUAD

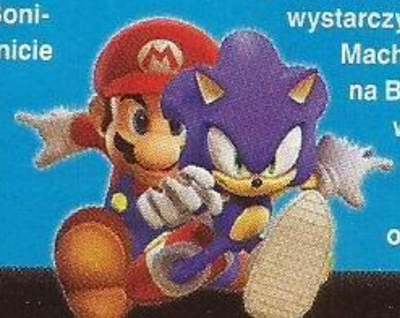
W cieniu „poważnych" gier z superbohaterami w rolach głównych przemknął nowy tytuł zmierzający na Wii, konsole przenośne, a także nieustępującą z pola boju PS2. Starszych graczy może odstraszyć od tej produkcji prosta do bólu grafika i przejaskrawione projekty postaci w komplecie z przerośniętymi głowami. Na korzyść gry może zadziałać zaś fakt, że twórcy zdecydowanie nie podchodzą do swego dzieła ze śmiertelną powagą, skupiając się na dostarczeniu porcji niezobowiązującej zabawy. Thor, Spiderman, Hulk, Wolverine i reszta zdeformowanych herosów przemierzać będzie serię poziomów obijając po drodze zastępy przydupasów Dr. Dooma. Do tego tryb Battle pozwalający na radosne nawalanie się do czterech graczy naraz. Czy to dobry przepis na udaną grę? Przekonamy się w październiku.

GRAN TURISMO 5

Kazunori Yamauchi twierdzi, że GT5 mogłoby ukazać się już dzisiaj, ale Polyphony chce, żeby była to gra doskonała, więc mają zamiar jeszcze ją dopieścić. Czy ktoś im powiedział, że w ten sposób nigdy jej nie skończą, bo zawsze coś da się zrobić lepiej? W każdym razie, jeśli Gran Turismo 5 kiedykolwiek trafi do sklepów, powinny znaleźć się w nim takie cuda, jak: online dla 16 graczy; zmienne warunki pogodowe i wyścigi w nocy; zniszczenia, choć po zwiastunie ciężko wyczuć, jak bardzo będą wpływać na model jazdy; a także po raz pierwszy pełna licencja WRC i NASCAR. Aha, plan jest taki, żeby połączyć GT5 z GT PSP – wspólny garaż dla obu gier to dobry pomysł, bo wystarczy w jednej odblokować wózek (to znaczy w wersji na PSP, bo ona na pewno się ukaże), by w drugiej był dostępny od razu po podpięciu handhelda do PS3.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

Letnia olimpiada z Mario i Sonikiem sprzedała się wyśmienicie pomimo średniej jakości. Ponad dziesięć milionów posiadaczy Wii i DSa przytargało grę do domu, więc Niebiescy długo się nie zastanawiali i zajęli się sequelem. Tym razem wersje na obie konsole przygotowują różne zespoły, więc ogrywanie każdej z gierek będzie się wiązało z innymi doświadczeniami. Wersja dla miziaczy (DS) będzie nastawiona raczej na samotnego gracza, który w trybie przygodowym zaliczy kolejne dyscypliny, by pokazać Bowserowi i Eggmanowi, że ich plan roztopienia czap lodowych to kiepski pomysł. Na singlu jednak się nie skończy, w multi pobawią się nawet cztery osoby, do czego wystarczy choćby jeden egzemplarz gry. Machacze (Wii) będą mogli pobujać się na Balance Board oraz wziąć udział w całej olimpiadzie, ale bez obsługi Motion+. Zestaw postaci wzbogaci się o dwie sztuki – Metal Sonica oraz Donkey Konga.



N(E)O COMMENTS

FAX

NAJLEPSZA KONFERENCJA

W tym miejscu chciałbym napisać, że najbardziej podobała mi się konferencja Sony lub Microsoftu, ale sumienie mi na to nie pozwala, bowiem najlepiej wypadła prezentacja Nintendo. I nie chodzi mi o konkretne gry, które zupełnie mnie nie interesują, ale o liczbę zapowiedzi. Właśnie tego oczekiwałem od Sony i Microsoftu. Tony kontynuacji ukochanych przez graczy serii. W tym roku Nintendo – choć zanudzało cyferkami – skupiło się na grach i gdybym był fanem Mario czy Metroid Prime, to popłakałbym się z radości. Podsumowując, chciałbym, żeby konkurencja miała tyle nowych zapowiedzi, co Nintendo.

TRZY NAJWIĘKSZE NIESPODZIANKI

Najpierw GTA, w zeszłym roku Final Fantasy, a w tym Metal Gear Solid – Microsoft podbiera Sony praktycznie wszystkie serie dotychczas kojarzące się z PlayStation. Tym razem już bez szoku, bo wszyscy się tego spodziewaliśmy. MGS: Rising ma być w dodatku jeszcze ładniejszy od Guns of the Patriots, co uderza w zapewnienia, że tylko PlayStation 3 może dostarczyć tak śliczną oprawę graficzną. Kolejna niespodzianka to zapowiedź Final Fantasy XIV Online. To dla mnie zupełne zaskoczenie, ale w sumie ominąłem XI część, więc nie spadłem z fotela. I na koniec Forza Motorsport 3, która wygląda po prostu fantastycznie. Zapowiada się cudowna wojna z Gran Turismo 5.

TRZY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

Heavy Rain kupuje mnie zapewnieniami, że będzie to gra dla dorosłych, która stawia na emocje i dobry scenariusz. Trochę rozczarowały mnie ostatnie zwiastuny, bo nie spodziewałem się wprowadzenia elementów z filmów fantastycznych, a detektywistycznej historii. Jednak to i tak pozycja obowiązkowa na PlayStation 3. Last Guardian zapowiada się przepięknie, a ekipa, która odpowiada za ten tytuł udowodniła, że zna się na rzeczy. Martwi mnie jedynie fakt, że od pierwszej zapowiedzi znamy zakończenie gry. Pozostaje tylko pytanie, kto... zginie. Naturalnie w tym krótkim zestawieniu nie może zabraknąć Halo 3: ODST. Szkoda, że w pełnej cenie, bo miało być taniej, ale z nowym trybem, który kopiuje pomysły z Gears of War 2.

TRZY NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIA

Trzy największe rozczarowania? Tylko trzy? Na początek wymieniłbym konferencje Sony i Microsoftu, które miały w programie takie cuda, jak Projekt Natal, czy latarkę ściągającą pomysły od Nintendo. Cliff Bleszynski zapowiadający gierkę na Xbox Live Arcade to również hit sezonu. I jeszcze Peter Molyneux ze swoim wirtualnym chłopcem oraz Steven Spielberg, gadający o niczym. Nie zapominajmy również o nowym PSP Go i... cenie za ten sprzęt.

TRZY GRY, KTÓRE ZAWIODŁY

Hideo Kojima skompromitował się zapowiadaniem zapowiedzi poprzez strony z piorunami i reklamy w prasie. W końcu wyszedł na scenę podczas konferencji Microsoftu i w kompletnie bezsensowny sposób zaprezentował MGS: Rising, którym na dobrą sprawę w ogóle nie będzie się zajmował, bo siada do prac nad Peace Walker. Najgorsze, że Rising pojawił się tylko na krótkim i przygłupim zwiastunie. Tego się nie spodziewałem, miało być mocne uderzenie, jak przy Guns of the Patriots, a nie dziewczęca twarzyczka Raidena. Nie mniej kompromitujący był brak Gran Turismo 5. Czy ta gra kiedykolwiek zostanie wydana na PlayStation 3? Miło, że odżyła wersja na PSP, ale to GT na dużą konsolę powinno zmiażdżyć konkurencję na E3. Żeby mój tekst był w miarę sprawiedliwy, muszę również wspomnieć o Halo: Reach. Takie materiały robiły wrażenie w przypadku Halo 3, ale teraz to za mało, żeby kogokolwiek poruszyć. Beta Reach w ODST to miła niespodzianka, jednak zabrakło trzęsienia ziemi, które powinno towarzyszyć nowej pozycji w świecie Halo. Rok temu wycofano zapowiedź z programu E3, a w tym lekka zajawka nikogo nie zabiła.

PODSUMOWANIE E3

Wszystkie konferencje oglądałem z ekipą neogo.pl na żywo i w czasie rzeczywistym opisywaliśmy je na stronie. Przeglądając nasze materiały można łatwo zauważyć, że większość tekstu zajmuje określenie „nuda" odmieniane na wszelkie możliwe sposoby, przeplatane z chwilami, gdy faktycznie coś się działo. Niestety, branża nadal podąża w kierunku niedzielnych graczy, co potwierdza Projekt Natal, latareczka do PS3 i Wii Vitality Sensor... I podobnie było z całymi E3. Ciekawie, ale bez rewelacji.

ELECTRONIC ARTS | LISTOPAD 2009 | XBOX 360

LEFT 4 DEAD 2

Wściekłe zombiaki kontratakują

Zaledwie rok po premierze Left 4 Dead ukaże się druga część. Nie pomyliło nam się z FIFĄ, naprawdę chodzi o shootera Valve. Co nowego? Cztery postacie: mechanik Ellis, laska Rochelle, napakowany Coach i elegancik Ellis. Pięć kampanii (o jedną więcej niż poprzednio) połączonych ze sobą fabułą. Tryby kooperacji, versus, survival i jeszcze jeden, o którym autorzy milczą. Niektóre fragmenty kampanii rozgrywane będą w dzień, co wpłynie na zachowanie zombiaków. Taka na przykład Witch w nocy siedzi w miejscu, a za dnia błąka się po ulicach, co czyni ją groźniejszą, bo łatwiej na nią wpaść. Do gromady zgniłków dołączy Charger, szarżujący na bohaterów niczym byk. Jak trafi, postać ląduje na glebie i długo nie może się zebrać. A jak chwyci, to uderza ofiarą o ziemię i tylko partnerzy mogą uratować nieszczęśnika. Arsenał powiększy się o piłę mechaniczną, siekierę, a nawet patelnię. Te cudeńka okażą się niezastąpione w kryzysowych sytuacjach, na przykład podczas walki na parkingu, gdzie każdy samochód ma alarm i jedna źle wystrzelona kula może sprowadzić na graczy zagładę. Świetny pomysł Valve, ale prosimy, nie zapominajcie o wsparciu pierwszej części, sporo osób dopiero co ją kupiło. ■

SONY | PAŹDZIERNIK 2009 | PSP

GRAN TURISMO PSP

Nowe Gran Turismo już w tym roku

Przenośne Gran Turismo miało pierwotnie ukazać się wraz z premierą PSP i Sony w pewnym sensie właśnie dotrzymuje słowa – GT trafi do sklepów wraz z PSP Go, co bez wątpienia nakręci sprzedaż odświeżonej wersji konsoli pozbawionej czytnika UMD.

Jak większość tytułów zaliczających przenosiny na kieszonsolkę Sony z dużych konsol, Gran Turismo PSP nie zmieniło się dramatycznie. Pewne elementy odróżniają je jednak od poprzednich części. Siłą rzeczy kontrola nad autem nie jest już aż tak precyzyjna – brak drugiego analoga i przycisków L2 i R2 już zawsze będzie przeszkodzą nie do przeskoczenia. Dlatego też pojazdy ma się nieco prościej prowadzić, ale tak drobne ułatwienie w przypadku sprzętu przenośnego to tylko zaleta. Za nieco bardziej kontrowersyjną zmianę należy uznać nowy sposób zdobywania fur. Zamiast tradycyjnego wygrywania ich w wyścigach, kolejne maszyny (a przynajmniej ich część) będą odblokowywać się samoczynnie według klucza odmiennego dla każdego gracza. W założeniu ma to zachęcić do wzajemnego wymieniania się samochodami, choć brzmi to bardziej jak przymus – samodzielne zebranie wszystkich ośmiuset aut będzie przecież graniczyło z niemożliwością. Samochody podzielono na trzy grupy: jednymi można się podzielić (pozostaną w garażu ofiarodawcy), drugimi tylko wymienić, a ostatnie każdy musi zdobyć samodzielnie. Praktyka pokaże, czy ten pomysł się przyjmie. Zmianie uległa również forma kariery. Zdecydowano się na coś pośredniego pomiędzy klasyczną formułą a systemem misji, obecnym choćby w Gran Turismo 4. Wprawdzie gracz będzie miał swobodę wyboru pomiędzy kilkoma zestawami zadań, ale już auto zostanie mu narzucone z góry – furki mają być przyporządkowane do konkretnej trasy. Dziwi też nieco zapowiedź, że zabraknie kupowania nowych części – pozostanie jedynie majstrowanie w ustawieniach tego, co już jest na stanie.

W przypadku tej serii nie sposób nie wspomnieć o grafice. Choć na screenach GT PSP może nie wygląda oszałamiająco, to w ruchu na ekranie konsoli efekt jest o wiele lepszy. Nie będą to najładniejsze wyścigi na tym sprzęcie, ale swój poziom trzymają, tak samo jak stałe sześćdziesiąt klatek animacji. O uszkodzeniach samochodów należy zapomnieć, ten element Polyphony zarezerwowało dla „piątki". Generalnie przenośne Gran Turismo wydaje się dostarczać posiadaczom PSP dokładnie to, co do tej pory można było znaleźć tylko na konsolach stacjonarnych. Prawdziwe zmiany popychające serię naprzód znajdą się na dopiero w wersji na PS3. Pod warunkiem, że w ogóle kiedykolwiek się ukaże. ■

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

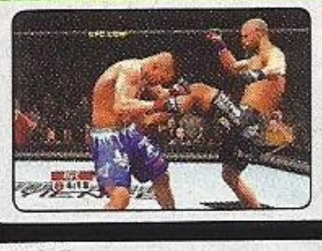
JAPONIA

1	Kingdom Hearts 358/2 Days	NDS	Square Enix
2	Ace Attorney: Miles Edgeworth	NDS	Capcom
3	Dynasty Warriors 6 Empires	PS3	Koei
4	Sloane to McHale: Nazo no Monogatari	NDS	Level-5
5	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
6	Pro Yakyuu Team o Tsukurou! 2	NDS	Sega
7	Monster Hunter Portable 2nd G	PSP	Capcom
8	Wii Fit	Wii	Nintendo
9	Pokemon Dungeon: Explorers of Sky	NDS	Nintendo
10	Half-Minute Hero	PSP	Marvelous

▶ Wysoka pozycja Dynasty Warriors na liście sporo mówi o Japończykach. Po co gry Koei mają się zmieniać, skoro gracze i tak kupią kolejną taką samą część, choć mają ich już kilkanaście na półce? O tym, że KH 358/2 odniesie sukces też wiedzieliśmy od dawna.

USA

1	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ
2	EA Sports Active	Wii	EA
3	Wii Fit	Wii	Nintendo
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Prototype	Multi	Activision
6	Tiger Woods PGA Tour 10	Multi	EA
7	Ghostbusters: The Video Game	Multi	Atari
8	inFamous	PS3	Sony
9	Red Faction: Guerrilla	Multi	THQ
10	Punch-Out!!	Wii	Nintendo



▶ Wspaniały sukces THQ. UFC podbiło serca graczy w Stanach Zjednoczonych i w Europie (również w Polsce). Electronic Arts pokonali Nintendo ich własną bronią, a Sony w końcu mocno uderzyło z inFamous. Tiger Woods na Wii jest świetne, ostro gramy w redakcji.

UK

1	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ
2	Prototype	Multi	Activision
3	Wii Fit	Wii	Nintendo
4	Red Faction: Guerrilla	Multi	THQ
5	Ghostbusters: The Video Game	PS3	Atari
6	EA Sports Active	Wii	EA
7	Pokemon Platinum	DS	Nintendo
8	Virtua Tennis 2009	Multi	SEGA
9	inFamous	PS3	Sony
10	FIFA 09	Multi	EA

▶ Sukces UFC Undisputed zaskoczył wszystkich, z producentem na czele. Zgodnie z przewidywaniami multiplatformowe Prototype sprzedaje się lepiej niż inFamous, ale jak możecie przeczytać w recenzji, gra ekipy Radical jest gorsza od przygód Cole'a.

POLSKA (Ultima)

1	Killzone 2	PS3	Sony
2	UFC 2009 Undisputed	Multi	THQ
3	Prototype	Multi	Activision
4	Dragon Quest VIII	PS2	SquareEnix
5	Wii Motion Plus	Wii	Nintendo
6	Devil May Cry 4	Multi	Capcom
7	inFamous	PS3	Sony
8	Fight Night Round 4	Multi	EA
9	Vitua Tennis 3	Multi	Sega
10	Red Faction Guerrilla	Multi	THQ

▶ Killzone w promocyjnej cenie wyprzedziło, a jakże, UFC 2009 Undisputed. Po sukcesie gry THQ Electronic Arts widzi, że nie ma powodu do dalszego wstrzymywania swojej gry o MMA – prace idą ponoć pełną parą. Dragon Quest na PS2 w sam raz na długie wakacje, prawda?

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ID SOFTWARE KUPIONE

Przez firmę ZeniMax, do której należy również Bethesda Softworks, producent i wydawca Fallout 3 i Oblivion. Bynajmniej nie oznacza to, że teraz twórcy Quake'a zaczną robić dodatki do Fallouta czy coś w tym stylu. Obie firmy będą pracować nad własnymi projektami. Dla id Software to świetny układ, teraz są częścią korporacji, która zajmie się wydawaniem wszystkich ich gier. Straci na tym niewątpliwie Electronic Arts. Gigant od jakiegoś czasu współpracował z ekipą Carmacka i na pewno liczył na dłuższy związek, a tak skończy się na wydaniu tylko jednego tytułu, a będzie nim oczywiście Rage.

CHINATOWN WARS NA PSP

Rockstar najwyraźniej nie jest zadowolony z wyników sprzedaży deesowego GTA: Chinatown Wars, skoro postanowił wydać grę również w wersji na przenośną konsolę Sony. Już jesienią posiadacze PSP przekonają się jak świetne są przygody zadziornego Huanga Lee. Poprawiona zostanie rozdzielczość oraz gra świateł i animacja, gracze mogą spodziewać się również zupełnie nowych misji. Ciekawe jak zostanie rozwiązana sprawa mini-gier, w których wykorzystywany był stylus.

ZAMIESZANIE Z OBCYMI

Gearbox pracuje nad nowym projektem, War Hero. Miło wiedzieć, że dobrze im się wiedzie, skoro ich na to stać, ale mogliby już skończyć prace nad Borderlands. No i nad Aliens: Colonial Marines. Shooter z Obcymi ukaże się dopiero w przyszłym roku, choć początkowo miał trafić na półki sklepowe pod koniec 2008. Fani Aliena nie mają więc powodów do radości, tym bardziej, że Sega właśnie skasowała Aliens RPG tworzone przez Obsidian (twórcy KOTOR II i Neverwinter Nights 2).

NEED FOR BURNOUT

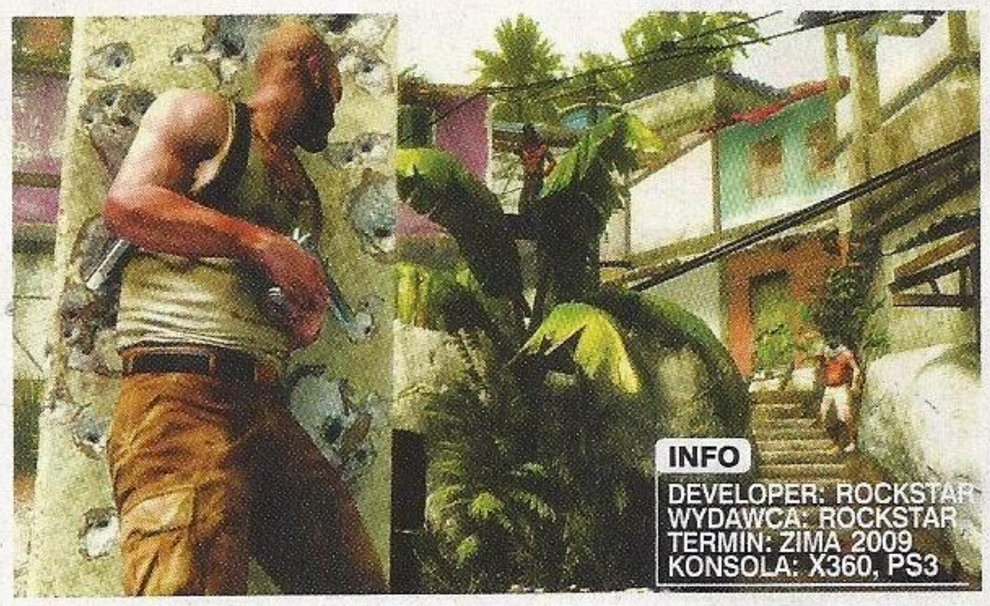
Długo mówiono o tym nieoficjalnie, ale dopiero teraz Electronic Arts potwierdziło, że Criterion pracują nad kolejną częścią Need for Speed. Należało się tego spodziewać – z perspektywy wydawcy to dobry ruch – to świetna ekipa, która potrafi robić dobre gry, więc dlaczego miałaby nie pracować nad NFSem przynoszącym większe przychody niż Burnout. Miłośnikom tej serii muszą na razie wystarczyć najnowsze dodatki do Paradise.

MEDIA MOLECULE DZIAŁA

Twórcy LittleBigPlanet poszukują ludzi do tworzenia gry, oczywiście na PlayStation 3. I to nie byle jakiej, to ma być tak zwany AAA, czyli wielki hicior, a nie jakiś mały tytuł. Czyżby szykowali LBP2? A może mają lepsze pomysły? Czekamy na informacje.

PIOTRUŚ PAN

Peter Molyneux awansował i teraz jest creative directorem w europejskim oddziale Microsoft Game Studios. Wygląda na to, że będzie szefował Rare i innym wewnętrznym studiom MS tworzącym gry na Xboxa. Od czego zacznie pracę? Na razie zapowiedział tylko, że będzie chciał pomóc Rare w promocji.



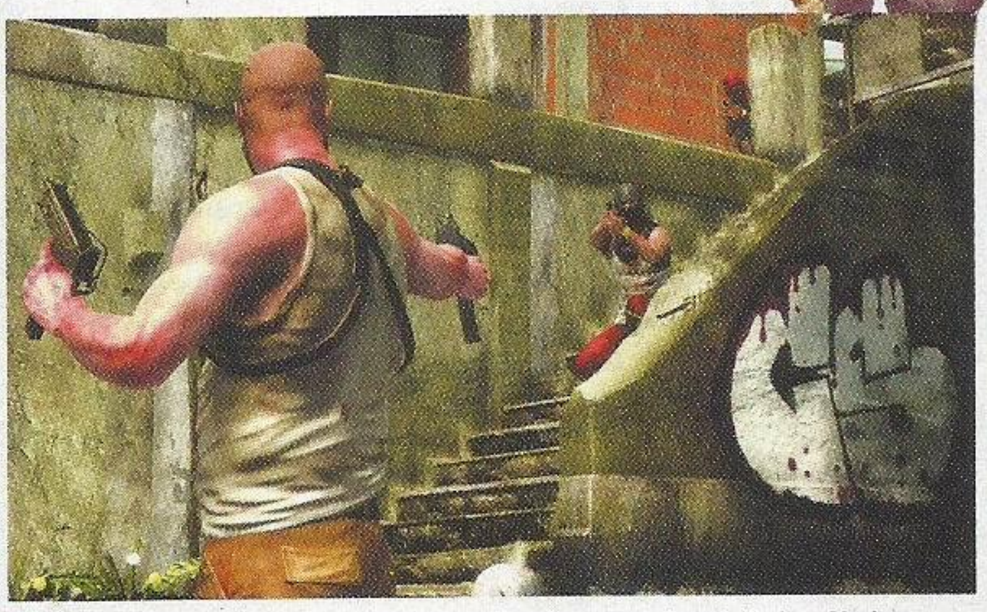
MAX PAYNE 3

Jestem Bul, Maksymilian Bul

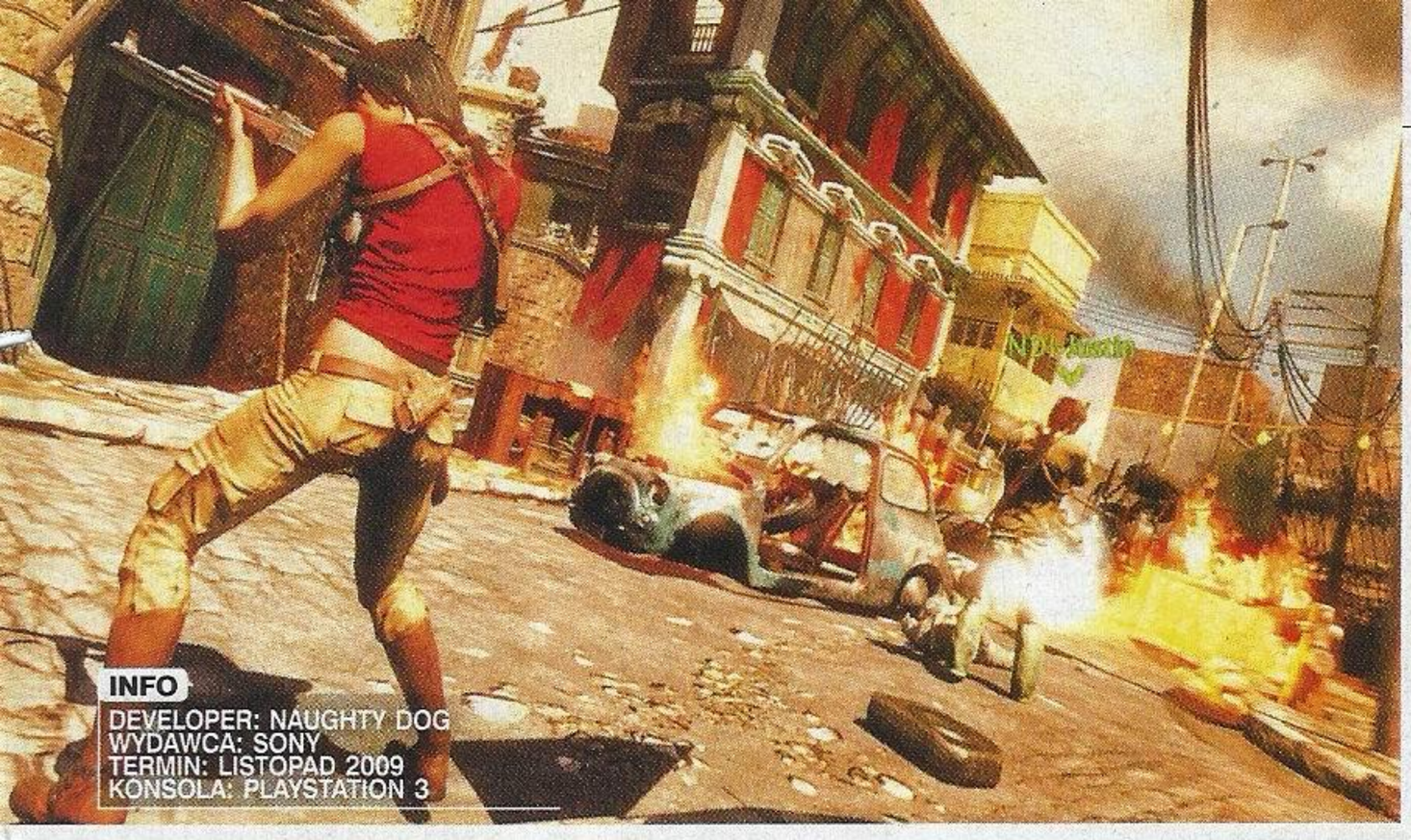
Ten łysy, brodaty dziad z bliznami na twarzy, to niby ma być Max? Ciężko go rozpoznać, wygląda niemal jak Sam Fisher w Splinter Cell: Double Agent. No i co stało się z klimatem noir? Gdzie wiecznie padający deszcz, gdzie noc i neony nieśmiało rozświetlające mrok ulic Nowego Jorku? Rockstar niespodziewanie przeniósł akcję gry do Sao Paulo, gdzie Payne osiedlił się próbując uciec przed duchami przeszłości. Uzależniony od alkoholu i środków przeciwbólowych, po dwunastu latach znów staje do walki, choć jeszcze nie wiadomo kto nadepnął mu na odcisk.

Strzelanie w dzień, podobnie jak kolorowe fawele, choć zniszczone i zasyfione, do klimatu poprzednich gier z serii pasują jak pięść do oka. Ale trzeba przyznać, że brazylijskie slumsy idealnie nadają się do strzelaniny TPP. Przeciwnicy mają czaić się na dachach, w oknach, wyskakiwać znienacka z rozsypujących się budynków. Bez bullet-time'u gracz nie ukończyłby nawet jednego poziomu. Efekt zwolnienia czasu ma wyglądać lepiej niż kiedykolwiek, a to dzięki silnikowi Euphoria odpowiedzialnemu za realistyczną animację postaci. Bohater jak zawsze będzie strzelać z dwóch pistoletów w locie, ale nie wstanie w magiczny sposób w ułamku sekundy, dlatego autorzy zadbają o to, by mozolnie zbierając się z ziemi wciąż mógł prowadzić ostrzał.

Nowoczesna gra TPP musi mieć cover system. Max będzie mógł schować się za osłonami, a nawet pochwycić przeciwnika i zrobić z niego żywą tarczę. Autorzy zapewniają, że to tylko dodatek, a nie najważniejszy element gry. Nie zabraknie również mutliplayera online. Tylko czy to wciąż jest Max Payne? Jeśli do powyższego opisu dodać fakt, że bohater będzie mógł wspiąć się na niektóre budynki, najnowsze dzieło Rockstar Vancouver (a nie ojców Maxa, szwedzkiego Remedy, którzy pracują nad Alan Wake) nagle bardziej przypomina Uncharted 2 niż poprzednie przygody upadłego detektywa. Producent uspokaja, że fawele to tylko jedna z kilku miejscówek. Prawdopodobnie niektóre misje będą rozgrywać się w nocy. Mimo wszystko, dziwnie to wygląda. A Wam jak podoba się nowy nie-Max? ■■



□ Rockstar mają nosa. W tym roku fawele to bardzo gorący temat. Będą w Modern Warfare 2, podobna miejscówka znajdzie się też w Uncharted 2.



INFO
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD 2009
KONSOLA: PLAYSTATION 3

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

Wrażenia z multiplayerowej bety

Największa wada Uncharted? Niektórzy twierdzą, że za dużo strzelania, za mało eksploracji i rozwiązywania zagadek w stylu Tomb Raidera. Faktycznie, przez drugą połowę gry Nathan głównie walczył, pewnie dlatego Drake's Fortune zostało okrzyknięte mianem peestrójkowych Gearsów. Wyobrażacie sobie GoW bez trybu multiplayer? My też nie. A Uncharted? W kontynuacji przygód zadziornego bohatera i jego wesołych kompanów znajdzie się multi online, którego namiastkę miałem okazję sprawdzić podczas testów bety U2. Do perfekcji jeszcze sporo brakuje, niemniej jednak jestem pewien, że multiplayer będzie kolejnym świetnym powodem, by zainwestować w Among Thieves – w tej chwili mój prywatny absolutny numer jeden listy najbardziej wyczekiwanych gier tego roku.

NATE I SPÓŁKA

W becie znalazły się trzy tryby: kooperacja, deathmatch drużynowy oraz plunder – odmiana capture the flag. Do koopa wystarczy jeden partner, ale najlepiej grać z dwoma, bo wtedy łatwiej zaliczyć zadanie. Wzorem Resistance 2, koop składa się z misji przygotowanych specjalnie na potrzeby tego trybu. Nie da się przechodzić kampanii we dwie osoby. Na potrzeby bety udostępniono miejscówkę znaną ze zwiastunów gry – miasteczko w Nepalu. Została ona delikatnie przeprojektowana, pojawiło się dużo osłon, więc gracze mają za czym się skryć. A jest przed kim, bo przeciwnicy atakują całą chmarą. Dodatkowym wyzwaniem są opancerzeni dranie, wyjątkowo odporni na ogień i chętnie rzucający granatami. Powalonych towarzyszy można odratować, jest na to kilka sekund, jednak w ferworze walki łatwo o nich zapomnieć. Gdy wszyscy zginą, zabawa zaczyna się od checkpointa. Trzeba mieć na uwadze to, że są tylko trzy próby – po kolejnej porażce misja kończy się niepowodzeniem.

Na początku łatwo zginąć, ale z czasem okazuje się, że wrogowie zawsze pojawiają się w tym samym miejscu. Dobrze byłoby gdyby autorzy urozmaicili rozgrywkę, a nie zdawali się na prostacki skrypt. Oczekuję, że ten element ulegnie poprawie do czasu premiery gry.

Drużynowy deathmatch to klasyczna jatka pięciu na pięciu. W drużynie bohaterów można wybrać Nathana, Chloe, Elena czy Sully'ego, a źli goście to po prostu żołnierze w różnych uniformach. Co ciekawe, herosi mają przewagę, bo tylko u nich gracze mogę wcielić się w kobiece postacie. Są one mniejsze (obie laski są szczupłe), więc cięższej je trafić (mniejsze hitboxy). Gracze już się na to skarżą, proponując rozmaite rozwiązania – kobiece postacie w ekipie złych, lub nawet kustomizacja bohaterów. Na razie nie wiadomo czy nagrodą za osiągnięcie kolejnych poziomów doświadczenia będą tylko perki, czy może również nowe ubrania dla postaci. Pozostaje poczekać na drugą multiplayerową betę, która – jeśli się nie mylę – ma ruszyć pod koniec sierpnia, czyli jakoś w okolicach gamescom 2009.

ZŁAP SKARB

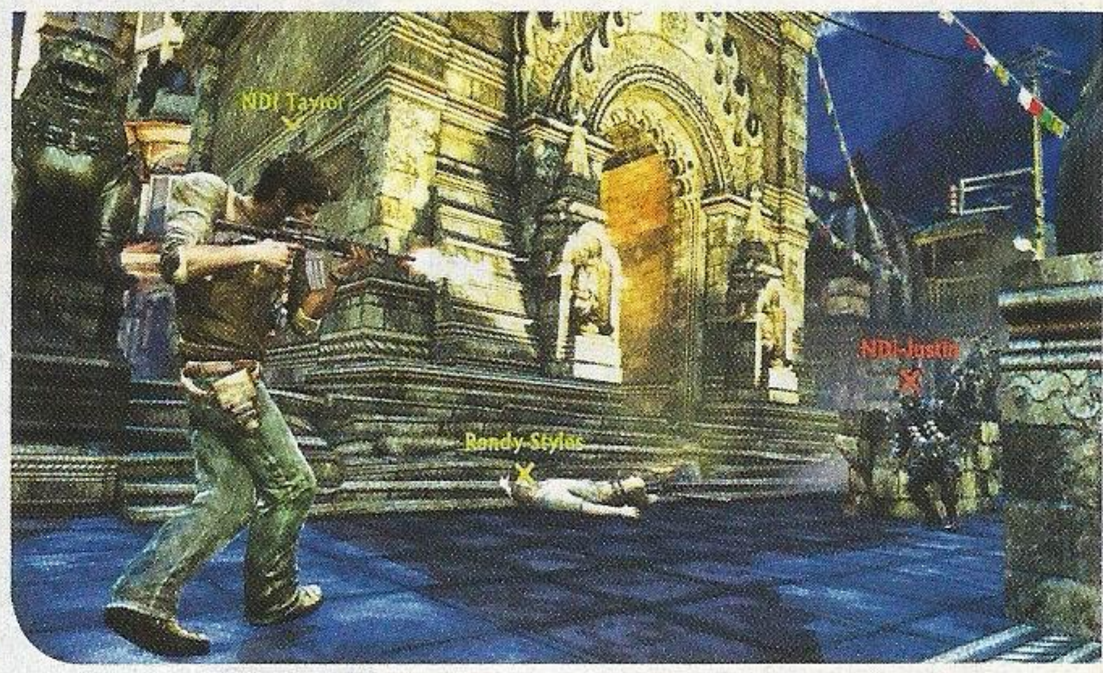
Dobrze bawiłem się w trybie plunder. Zamiast flagi do bazy należy przynieść skarb spawnujący się na środku mapy. Okazuje się, że można nim rzucać. W ten sposób da się go podać partnerom tuż przed śmiercią, albo po prostu przyspieszyć swój powrót do bazy – niosący skarb porusza się powoli i jest łatwym celem. Cacko należy zanieść do skrzyni znajdującej się na piętrze bazy, a konkretnie – trzeba je tam wrzucić, a następnie samemu się wdrapać. Wszystkie postacie wspinają się równie szybko i łatwo, jak Nathan. Zdolności te przydają się, gdy gracz ma ochotę wejść na budynek, by stamtąd kampować albo zdobyć specjalną broń (np. mini-guna). Jest też opcja zawiśnięcia i poczekania aż przeciwnik nieostrożnie zbliży się do krawędzi – naciskając kwadrat łapie się takiego nieudacznika za fraki i zrzuca na ziemię. Normalnie skoki z pierwszego piętra nie odbijają się na zdrowiu postaci, jednak taka akcja kończy się zdobyciem fraga. Frajerska śmierć, goniąc wroga trzeba uważać, żeby nie dać się tak załatwić.

Mapy są małe, jest dużo murków, za którymi można się przyczaić, ale także sporo otwartych przestrzeni, a do każdego budynku da się wejść z kilku stron, więc trzeba mieć oczy dookoła głowy. Łatwo zginąć, akcja jest bardzo szybka, przez co rzadko kiedy tak naprawdę jest czas pokombinować ze wspinaczką. Wygląda na to, że w multi Uncharted 2 chodzi wyłącznie o strzelanie. A może to tylko ta beta została tak skonstruowana? Nie żeby mi to przeszkadzało, bo spędziłem z grą wiele godzin i bawiłem się wybornie. Poza tym, to tylko beta, więc trzeba poczekać na kolejne informacje dotyczące multi. Aha, o grafikę nie pytajcie. Wiecie, że jest cudowna. //**Mielu**

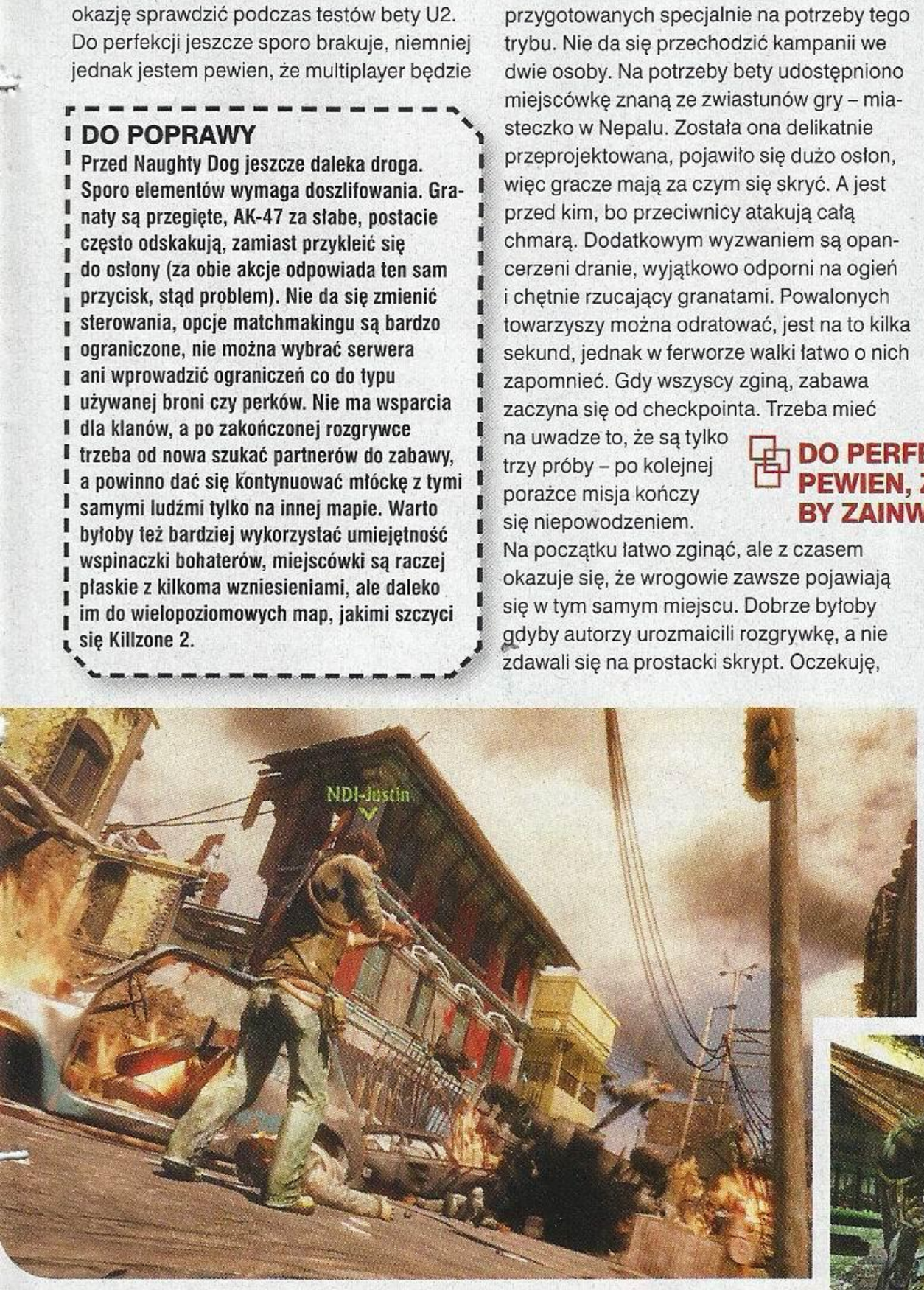
DO PERFEKCJI JESZCZE SPORO BRAKUJE, NIEMNIEJ JEDNAK JESTEM PEWIEN, ŻE MULTIPLAYER BĘDZIE KOLEJNYM ŚWIETNYM POWODEM, BY ZAINWESTOWAĆ W AMONG THIEVES

DO POPRAWY

Przed Naughty Dog jeszcze daleka droga. Sporo elementów wymaga doszlifowania. Granaty są przegięte, AK-47 za słabe, postacie często odskakują, zamiast przykleić się do osłony (za obie akcje odpowiada ten sam przycisk, stąd problem). Nie da się zmienić sterowania, opcje matchmakingu są bardzo ograniczone, nie można wybrać serwera ani wprowadzić ograniczeń co do typu używanej broni czy perków. Nie ma wsparcia dla klanów, a po zakończonej rozgrywce trzeba od nowa szukać partnerów do zabawy, a powinno dać się kontynuować młóckę z tymi samymi ludźmi tylko na innej mapie. Warto byłoby też bardziej wykorzystać umiejętność wspinaczki bohaterów, miejscówki są raczej płaskie z kilkoma wzniesieniami, ale daleko im do wielopoziomowych map, jakimi szczyci się Killzone 2.



Może nie czuć tego z tekstu, może starałem się być opanowany i pisać na spokojnie, ale goddemyt, chcę koniecznie dzisiaj zagrać w Uncharted 2! To jedyna gra pokazana na tegorocznym E3, która totalnie mnie zmasakrowała, a pokaz na konferencji Sony... Zabrakło mi tchu!



„**Dzięki Natal, nawet** wybieranie opcji z menu staje się magicznym doświadczeniem." – **Kudo Tsunoda zachwala swoje najnowsze dziecko. Bo przecież nigdy za dużo magii w naszych smutnych życiach.**

„Z pewnością dałoby się przy pomocy tej technologii zrobić **świetną grę porno**." – **Peter Molyneux zdadza prawdziwy potencjał Natal.**

„Naszym celem jest stałe 60 klatek na sekundę i tego się trzymamy. **W przeciwnym wypadku trudno byłoby nazwać to grą.** Ja przynajmniej nie nazwałbym jej grą." – **Kazunori Yamauchi z Polyphony na temat nadciągającego Gran Turismo na PSP.**

„Nie podoba mi się pomysł kuszenia gracza marchewką, **Chcę, żeby ludzie grali, bo samo granie sprawia im przyjemność**." – **Shigeru Miyamoto na temat ewentualnego wprowadzenia systemu osiągnięć na Wii.**

„Chciałbym serdecznie podziękować zespołowi Aerosmith i Stevenowi Tylerowi. **Siłę potrzebną do stworzenia Dead or Alive czerpałem z muzyki Aerosmith i filmu Armageddon**." – **Tomonobu Itagaki najwyraźniej zapomniał wspomnieć o dużych ilościach środków odurzających.**

„A propos współpracy Team Ninja i Nintendo przy Metroid: Other M. **Chciałbym wiedzieć jaką ekipę wybraliby Wasi czytelnicy do podobnego zadania** i nad którą serią mieliby pracować?" – **Reggie Fils-Aime z Nintendo pyta czytelników Kotaku o ich upodobania w kwestii przyszłych tytułów firmy.**

„**Ludzie z branży nie szanują poufności.** Nawet wewnątrz firmy trudno dochować tajemnicy, a co dopiero w kontakcie z osobami trzecimi." – **Jack Tretton z Sony ubolewa nad liczbą przecieków przed E3.**

„To będzie coś, w co **wszyscy fani serii będą chcieli zagrać**. Chcemy stworzyć Metroida **odmiennego od czegokolwiek w co graliście wcześniej**." – **Yoshio Sakamoto pracujący nad Metroid: Other M trenuje zaprzeczanie samemu sobie.**

„Xbox 360 nie dotarł nawet do połowy swojego żywota i **ma jeszcze przed sobą długą drogę**." – **Larry Hryb dementuje szerzone przez Steve'a Ballmera pogłoski o nowej konsoli Microsoftu w 2010.**

„Nie grałem w nowych Transformersów na Wii, bo mam złamaną rękę. Gram na Xboksie 360 i PS3. Myślę że na Wii ta gra... **Cóż, w ogóle nie myślę jak ta gra miałaby wyglądać na Wii, nie przepadam za Wii. To konsola dla amatorów. Jeśli chcesz sprawdzić czy ktoś jest prawdziwym graczem, spytaj go czy ma Wii. Jeśli odpowie, że tak – spier... stamtąd.** Prędzej zeżarłbym szkło, niż grał na Wii w Lego Star Wars." – **Shia LaBeouf, czyli Mutt z Indiany Jonesa i Sam z Transformersów to chyba pierwszy celebryta, który odważył się powiedzieć, że Wii niespecjalnie mu się podoba.**

Lord Khazadal

NUDA VERITAS

Mamy twarde dowody na to, że Piotruś Pan jest ojcem Petera Molynuex!

Ostatnio, jak większość graczy, śledziłem informacje i relacje video spływające z tegorocznego E3. Na Xbox Live! odnalazłem materiał, który wprowadził mnie w głęboki stan zadumania. Na prezentacji, której dokonał Microsoft, światło dzienne ujrzał Projekt Natal. W skrócie jest to sterowanie konsolą jak i grami za pomocą swojego ciała i głosu, a wszystko dzięki małemu urządzeniu skanującemu otoczenie oraz rozpoznającemu ton głosu. Oczywiście można było zobaczyć jak urządzenie radzi sobie z różnymi specjalnie dla niego przygotowanymi mini-grami, lub jak poprzez użycie głosu lub rąk można sterować dashboardem X360. Jednak moment, w którym pojawił się Peter Molynuex z projektem tworzonym przez Lionhead Studios, zapadł mi w głowie tak głęboko i tak poruszył, że postanowiłem podzielić się przemyśleniami, jakie ten pokaz wywołał.

Owa prezentacja również należała do Projektu Natal. Ujrzałem kobietę (Claire) stojącą przed telewizorem i małego chłopca, o imieniu Milo, w nim zamkniętego. Ich łącznikiem był wcześniej opisany skaner otoczenia i mowy stojący na wyświetlaczu. Kobieta wyświetliła sobie jako otoczenie małe drewniane molo, nad niedużym jeziorem, gdzieś w górach, a wszystko to okraszone było przepięknym, słonecznym krajobrazem. Gdy Peter skończył opowiadać o interaktywności ze środowiskiem, kobieta „podeszła" do skraju molo i zanurzyła ręce w wodzie płosząc w ten sposób ryby. Wszystko wyglądało bardzo realistycznie. Chwilę później nawiązała się konwersacja między istotą żywą (kobietą) a wirtualnym przyjacielem (chłopcem). Zaskakujące było to, że chłopiec rozmawiając z towarzyszką reaguje na ton jej głosu. Najciekawsze jednak miałem dopiero zobaczyć. W pewnym momencie Milo wręczył kobiecie prezent w postaci gogli, Claire założyła je, a następnie narysowała na białej kartce rysunek dla chłopca w podzięce. Gdy skończyła, przeciągnęła swoje malowidło przed czytnikiem znajdującym się na wyświetlaczu i kartka pojawiła się również tuż pod czytnikiem w górnej części ekranu! Chłopiec spostrzegł kartkę, chwycił ją, obejrzał i... Rozpoznał to, co było na niej namalowane!

To co zobaczyłem targnęło mną jeszcze bardziej niż w chwili, gdy na początku spostrzegłem o co w tej prezentacji będzie chodziło. Zdaję sobie sprawę z tego, iż Projekt Natal jest ciągle w powijakach, ale już teraz to, co ujrzałem zakrawa o „mały wielki krok" w wirtualnej rozrywce. Potencjał tego wynalazku jest wielki i śmiem twierdzić, że nawet szefom Nintendo po tej prezentacji zrobiło się ciepło pod kołnierzykami. Mając takiego asa w rękawie Microsoft powinien uczynić z tej technologii produkt flagowy swej konsoli, co w połączeniu z porównywalną dbałością o graczy casualowych co o hardcore'owych, może sprawić, że Xbox 360 włączy się do walki o prymat wśród konsol siódmej generacji. W końcu Nintendo już udowodniło, że sprzedaży nie generuje silnik graficzny, a rodzaj i jakość rozrywki, jaką się czerpie z grania.

JESTEM ZACHWYCONY PROJEKTEM NATAL I WSZYSTKIM TYM CO ZE SOBĄ NIESIE! MAM TYLKO PEWNE OBAWY CO DO ZASADNOŚCI „HODOWANIA" WIRTUALNYCH PRZYJACIÓŁ, KTÓRZY SĄ W STANIE ODZWIERCIEDLAĆ LUDZKIE ZACHOWANIA.

Mógłbym długo piać nad genialnością samej myśli twórczej, jednak mówiłbym wtedy tylko o szansach dla rynku rozrywki, a przecież Chińczycy też wymyślili proch jedynie do rozświetlania wieczornego nieba fontannami kolorowych świateł... Obawa, która mnie ogarnęła, była związana z ludzką skłonnością do uzależnień. Wyobraźmy sobie, że Projekt Natal umożliwi nam tworzenie wirtualnych przyjaciół. Będą oni odzwierciedleniem żywych istot, tak wyraziści i namacalni, że niemal realni. A w każdym kraju na świecie znajdują się jednostki (i o dziwo nie jest ich mało), które potrafią się dać pochłonąć wirtualnej rzeczywistości – wystarczy spojrzeć jak wiele osób gra w pecetowego World of Warcraft na pograniczu uzależnienia lub już w pierwszej jego fazie. Wielu z nas może tak bardzo się spodobać wirtualny świat i jego mieszkańcy, że nasza szara codzienność straci zbyt dużo na atrakcyjności, by się nią ekscytować bardziej od tego na ekranie naszych konsol.

Wbrew temu, co można wnioskować z tego, co napisałem, nie jest tak, że jestem przeciwny tego typu wynalazkom. Wręcz przeciwnie! Jestem zachwycony Projektem Natal i wszystkim tym, co ze sobą niesie! Mam tylko pewne obawy co do zasadności „hodowania" wirtualnych przyjaciół, którzy są w stanie odzwierciedlać ludzkie zachowania. Dla wielu ludzi to wielkie zagrożenie, a zwłaszcza dla dzieci, którym rodzice włączają konsolę na zasadzie „Masz, pobaw się i daj mi święty spokój – głowa mnie boli.". Dla reszty dziatwy może będzie to tylko fajna zabawa, ale nie oszukujmy się, nic nie zastąpi dziecku kontaktu z innymi dzieciakami. Każdy na określone sytuacje reaguje inaczej (śmiechem, życzliwością lub np. agresją), a nasze zdolności rozwijają się poprzez obserwowanie różnorodności zachowań w otoczeniu i nic tego nie zastąpi. Dlatego wydaje mi się, że fajnie by było, gdyby taki tryb, jak pogaduchy Clarie z Milo, oczywiście istniał, ale bardziej na zasadzie, że tą wirtualną osobą byłby ktoś gdzieś po drugiej stronie kabelka, siedzący przed swoim skanerem.

Zakładam, że i nad tą opcją ludzie z Lionhead Studios pomyślą, co byłoby doskonałym uzupełnieniem wizji Piotrusia Pana świata rozrywki elektronicznej. Gdy Projekt Natal zostanie ukończony, czeka nas nowy świat gier, z czego bardzo się cieszę. Żywię przy tym wielką nadzieję, że uda się projekt ukształtować tak, by zagrożenie oderwania od rzeczywistości zostało zminimalizowane, a nasze aktualne i przyszłe pociechy mogły po latach przeczytać mój artykuł z wesołym uśmiechem na twarzy, pukając się przy tym w czoło. ■

Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

KING OF FIGHTERS XII

Konsola: **PS3, X360**
Wydawca: **Ignition**
Developer: **SNK Playmore**

Capcom wprowadził serię Street Fighter w XXI wiek. SNK musiało zareagować, czego efektem będzie przepiękna dwunasta część King of Fighters. Ręcznie rysowanym postaciom nie poskąpiono detali, ani tym bardziej klatek animacji. Już teraz wyglądają bajecznie na ekranie telewizora HD. Pozostały jednak 2D, nie są to trójwymiarowe modele oklejone rysowanymi teksturami. System rozgrywki ulegnie drobnym zmianom, najciekawiej prezentują się kontry – gdy napastnik nadzieje się na jedną z nich, zostanie odrzucony na kilka metrów! Największą atrakcją, poza dwoma nowymi wojownikami (Mature i Elizabeth – ta druga ma zabójcze combosy, więc lepiej trzymać ją na dystans), będzie tryb online. Posiadacze PS3 będą mogli zrzeszać się w klany i brać udział w turniejach drużynowych. W wersji na Xboxa 360 takich cudów niestety zabraknie. Możliwość nagrywania filmików, edytowania i wrzucania ich na serwer to marne pocieszenie dla posiadaczy tej konsoli. ■

NINJA GAIDEN SIGMA 2

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Tecmo**
Developer: **Team Ninja**

Kompletna wersja Ninja Gaiden 2, jak lubią określać ją piarowcy Tecmo, ukaże się na PS3 już jesienią. Poziom trudności zostanie delikatnie obniżony, gracze będą mieli więcej czasu na wyprowadzenie kontry, co najwięksi wymiatacze z pewnością wyśmieją, ale oni głosu nie mają. Autorzy chcą, żeby ich gra była bardziej przystępna dla osób nie mogących pochwalić się nadludzkim refleksem i zdolnościami manualnymi. W pierwszej Sigmie obok Ryu Hayabusy wystąpiła piersiasta Rachel. Tym razem dzielnego wojownika wspomagać będą Momiji znana z deesowego Ninja Gaiden Dragon Sword oraz słodka, ale zabójcza Ayane. Jest ona prawie tak szybka jak ninjas, a może nawet bardziej niebezpieczna. Gdy Ryu zadaje jeden cios mieczem, ona masakruje ofiarę kilkoma błyskawicznymi cięciami. Masakruje, ale krew nie leci. W Ninja Gaiden 2 jucha tryskała na ekran, w drugiej części Sigma zastąpi ją fioletowy dym, który dodatkowo przysłoni widok odcinanych kończyn. ■

SIN & PUNISHMENT 2

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Nintendo**
Developer: **Treasure**

Nintendo zarobiło już gazylion dolarów na grach dla casuali, więc teraz może łaskawie wydać grę dla hardcore'owców. A my na to… Dobra, dawajcie nam ten shit! Strzelanina 3D z dwójką mangowych bohaterów, w której przeciwnicy atakują falami z siłą tsunami? Z minibossami wielkimi na pół ekranu, nie dającymi za wygraną i stającymi do walki kilkukrotnie na jednym poziomie? Sterowanie przyciskami – Z to unik, C skok, A potężny atak, a B to strzelanie. Wiilot natomiast służy do poruszania celownikiem. Takie połączenie spodoba się nawet największemu betonowi mamroczącemu pod nosem, że to całe machanie w grach jest bez sensu i do niczego się nie przydaje. Walki zapowiadają się szalenie intensywnie, a najlepsze jest to, że dopóki bohater nie da się trafić będzie ładował się mnożnik combosa, co z kolei zwiększy siłę ataków. Gra ukaże się na początku 2010 roku, ze sklepów wyjdziemy więc z dwoma grami na Wii – No More Heroes 2 i S&P2 właśnie. ■

TRINITY SOULS OF ZILL O'LL

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Koei**
Developer: **Omega Force**

Japoński erpeg ekskluzywny dla PlayStation 3? Ależ prosimy, prosimy, witamy szanownego gościa z otwartymi ramionami. Trzy postacie – wojownik, czarodziej i zabójca przemierzają magiczną krainę Zill O'll mając tylko jeden cel: dorwać złego króla Balora i skopać mu tyłek. Gra ma być ogromna i tak bardzo nieliniowa, jak tylko jest to możliwe. Mnóstwo subquestów odwiedzie graczy od ukończenia głównego wątku przez wiele godzin. Oby tylko historia nie zawodziła, a zadania były wystarczająco urozmaicone. Interesująco zapowiadają się walki. Otoczenie ma zmieniać się pod wpływem magii, da się na przykład zniszczyć kamienną kolumnę, która przewróci się prosto na przeciwników. Co powiecie na możliwość zamrożenia jeziora, żeby przez nie przejść zachodząc w ten sposób wroga od tyłu? Obstawiamy, że do pokonania największych stworów trzeba będzie wykorzystać niszczące się otoczenie, a także opcję odpalania combosów drużynowych. ■

WARRIORS LEGENDS OF TROY

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Koei**
Developer: **Koei**

Mamy dla Was zagadkę. Co to jest: gra od Koei, z wojownikami i z widokiem TPP. Oczywiście, kolejna odsłona Dynasty Warriors, a dokładniej spin-off serii w stylu Gundam, tylko zamiast mechów tutaj walczą Grecy oraz dzielni wojownicy z Troi. Ich zmagania przedstawione zostaną z perspektyw obu armii, więc będzie powód, żeby grę ukończyć dwa razy. W jaki sposób Koei chce namówić graczy do zakupu jeszcze jednego DW? Grę tworzy studio z Kanady, panowie kłamią, że chcą wprowadzić do rozgrywki elementy strategii, żeby nie chodziło tylko i wyłącznie o bezmyślną sieczkę. Czy ktoś im wierzy? Do walki włączą się również mitologiczne kreatury, bez których byłoby zwyczajnie nudno. Cieszy zapowiedź sieciowego multiplayera. Autorzy przygotowują koopa oraz tryb, w którym przeciwko sobie stanie czterech graczy. Czat głosowy i tablice wyników również znajdą się w grze. ■

DRAGON BALL RAGING BLAST

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Spike**

Goku i spółka już od wielu lat walczą z Komórczakiem, Frezerem i resztą bandy niegodziwców, ale Namco Bandai nie zamierza zostawić ich w spokoju. Po wyciśnięciu wszystkich soków z PS2, autorzy rozpoczęli pracę nad Raging Blast na HD-geny. Będzie to spin-off serii Tenkaichi i wystąpi w nim ponad osiemdziesiąt postaci (w to wliczone są transformacje, więc nie jest to aż tak porażająca liczba, jak mogłoby się wydawać), w tym dwie nowe. Dzięki mocy konsol w grze zobaczymy takie cuda, jak zmieniająca się mimika twarzy bohaterów… Dobra, to akurat jest słabe, ale już niszczące się otoczenie, jest dokładnie tym, czego potrzebuje gra z Dragon Ball w tytule. Rywali będzie można dosłownie wgnieść w ziemię, a nawet uderzyć ich tak mocno, że przebiją górę na wylot. Brzmi nonsensownie? Nie dla fanów Smoczych Kul. A wisienką na torcie będzie sieciowy turniej walk dla szesnastu graczy. ■

FATE/UNLIMITED CODES

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Eighting**

Mordoklepek na handhelda Sony jak na lekarstwo. Zupełnie nie wiadomo czemu, skoro platforma ta wydaje się być stworzona do tego gatunku, co pokazał choćby piąty Tekken. Na szczęście ten stan rzeczy zaczyna się zmieniać. Tuż przed premierą PSP.go Capcom dostarczy Fate/Unlimited Codes, twójwymiarowe mordobicie z postaciami na pierwszy rzut oka wyglądającymi jakby były ręcznie rysowane. Wojownicy chwycą za miecze, topory i inną broń białą, a niektórzy z nich (tchórze) dodatkowo zaatakują z daleka z łuku. Sterowanie ma być bardzo proste, zapomnijcie o wstukiwaniu długich i skomplikowanych kombinacji, żeby zadać cios. Większość specjałów da się wyprowadzić wciskając dwukrotnie kierunek na krzyżaku i dokładając jeden przycisk geometryczny. Natomiast wduszenie X w odpowiednim momencie pozwoli zbić atak rywala i przejść do kontry. Grę będzie można kupić wyłącznie online. ■

PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX

Konsola: **NDS**
Wydawca: **Nintendo**
Developer: **Level-5**

Profesor Layton podbił serca Japończyków, skośnookim braciom tak spodobały się jego przygody, że Level-5 nie pozostało nic innego, jak dorobić kolejne gry. W ten sposób, podczas gdy Europa czeka na Pandora's Box (druga część), w Kraju Kwitnącej Wiśni można kupić aż cztery gry z sympatycznym dżentelmentem, który wraz z młodocianym pomocnikiem rozwiązuje kryminalne (i nie tylko) zagadki. Tym razem Layton i Luke spróbują rozwikłać tajemnicę śmierci Dr. Schradera. To nie byle kto, bo sam wielki mentor profesora. Czy faktycznie zabiło go tajemnicze tytułowe pudełko owiane złą sławą? Odpowiedź bohaterowie znajdą w pewnym pociągu… Do rozwiązania czeka sto pięćdziesiąt łamigłówek, z sieci będzie można ściągnąć kolejne trzydzieści trzy. Gra ukaże się w Stanach Zjednoczonych pod koniec sierpnia, więc spodziewamy się rychłej premiery w Europie. Czekamy, główkowania nigdy za dużo. ■

Tryb online jest integralną częścią gry. W kooperacji mogą bawić się maksymalnie cztery osoby, więc jeśli ktoś utknie na trudniejszym przeciwniku, będzie miał się do kogo zwrócić o pomoc. Jest też druga strona medalu – wrogo nastawiony gracz może się w każdej chwili wkraść do świata bohatera i spróbować go okraść z dusz.

DEMON'S SOULS

Każda porażka to lekcja, a każda śmierć uczy wytrwałości

JUŻ GRANE!

Wielbiciele gier RPG są ostatnio zalewani produkcjami pokroju Fable, Mass Effect, czy Final Fantasy. Nie chcę umniejszać jakości tych tytułów, gdyż sam jestem ich miłośnikiem, ale brakuje mi na konsolach obecnej generacji porządnego dungeon crawlera. Co stało się z RPGami o wysokim poziomie trudności, w których rozgrywka opiera się głównie na walce i rozwijaniu postaci oraz zdobywaniu unikatowego ekwipunku? Taka pozycja w końcu napłynęła z najmniej spodziewanego kierunku. Japoński deweloper From Software, twórca serii King's Field z PlayStation, dostarczył w lutym tytuł na wyłączność dla PlayStation 3, czyli Demon's Souls. Choć gra nie ma jeszcze ustalonej daty premiery w Europie, sprowadziliśmy ją prosto z Azji.

DZIELNA DUSZO, KTÓRA NIE BOISZ SIĘ ŚMIERCI, POPROWADZĘ CIĘ

Zanim przyodzieję zbroję, dobędę miecz i ruszę w nieznane, muszę stworzyć postać. Fanów rozbudowanych edytorów zmartwi wiadomość, iż takowego w Demon's Souls nie ma. Owszem, sporo tu suwaków, które pomogą w wykreowaniu twarzy bohatera i tu akurat nie można się zawieść. Na próżno jednak szukam w opcjach takich ustawień, jak wzrost czy muskulatura. Na koniec pozostaje wybrać profesję bohatera – każdy znajdzie coś dla siebie wśród dziesięciu takich klas, jak rycerz, złodziej, żołnierz, barbarzyńca czy mag. Oprócz startowych statystyk i umiejętności, różnią się one również ekwipunkiem. Po chwilowych rozterkach wybieram rycerza, który przykuwa mój wzrok olśniewającą zbroją płytową.

Przygoda zaczyna się opowieścią o losie królestwa Boletaria, które utonęło w tzw. Głębokiej Mgle, opanowanej przez demony. Ci, którzy przekroczyli granicę mrocznej krainy nigdy nie wrócili, choć należeli do najmężniejszych wojowników. Ostatnią nadzieją tego przeklętego świata jest samotny rycerz... Po tym klimatycznym wstępie stoję po kostki w mętnej wodzie kanału ściekowego w zrujnowanym zamku. Szybko zapoznaję się z podstawami sterowania. R1 i R2 odpowiadają za akcje prawą ręką, L1 i L2 lewą, co przy obecnym ekwipunku umożliwia mi cios mieczem i blok tarczą. Na wstępie moją uwagę przykuwają wskaźniki energii postaci. Poza standardowym paskiem życia i many, jest także „zmęczenie"; o tyle istotne, że każda akcja zużywa pokaźną ilość staminy. Odnawia się ona samoczynnie w kilka sekund, ale gdy spadnie do zera, akcje postaci są osłabione. Ruszam więc przed siebie i testuję możliwości bojowe swej postaci na pierwszym przeciwniku. Walka kończy się szybko i tak oto wchodzę w posiadanie pierwszych dusz więzionych w martwym już ciele przez tego nieszczęśnika. Każdy stwór jest wart określoną liczbę tego „surowca", który otrzymuje się po jego śmierci. Dusze po prostu stanowią walutę oraz doświadczenie w grze. Jeśli chcemy coś kupić – płacimy właśnie nimi. Fakt, iż używa się ich także do ulepszania statystyk postaci sprawia, że należy je wydawać rozsądnie.

POCZĄTKI BYWAJĄ TRUDNE

Po kilku pierwszych walkach zaznaję niestety smaku własnej krwi, po tym jak jeden z wrogów zaskoczył mnie wyskakując z cienia. W Demon's Souls takie ataki znienacka to normalność. Czasem SI naprawdę potrafi zaskoczyć niebanalną akcją, więc należy mieć się na baczności. Nawet pojedynczy oponent potrafi sprawić problem, a gdy jest ich kilku, walka szybko może zakończyć się śmiercią bohatera. Przykładowo, po kilku leszczach trafiam na pierwszego wymagającego przeciwnika – rycerza o lśniących, niebieskich oczach. Otwarty atak kończy się kontrą i utratą pokaźnej porcji energii. To starcie pozwala mi na dogłębne poznanie systemu walki. Na akcje wpływ ma wiele czynników; ważne jest jak trzymam miecz (można schować tarczę wciskając „trójkąt" i złapać broń drugą ręką), oraz to, czy ekwipunek nie jest za ciężki (każdy przedmiot swoje waży). Cios w plecy zadaje naturalnie większe obrażenia. Wszystko to w większym lub mniejszym stopniu wpływa na przebieg pojedynków.

Tarcza to ważny element uzbrojenia. Nie tylko służy do osłony, ale pozwala także przejść do ofensywy. Jeśli wcisnę L2 tuż przed atakiem wroga, to wytrącę go z uderzenia i będę miał chwilę na kontrę i bonus do obrażeń. Jeśli się jednak pomylę – oberwę. I to bardzo mocno. Nie ma tu miejsca na błędy, ale podjęte ryzyko może się opłacić. Tym bardziej, że im dłuższy pojedynek, tym większe prawdopodobieństwo przegranej. Jak widać, nie bez kozery w erpegowym światku głośno jest o wysokim poziomie trudności Demon's Souls. I choć nie masakruje pod tym względem Ninja Gaiden, to muszę potwierdzić – gra nie jest przyjazna dla nowicjuszy.

Niebieskooki to pierwszy tego dowód. Następny pojawia się kilka chwil później, gdy po wejściu do komnaty zobaczyłem demona sięgającego głową powały. Jednym ciosem zakończył on moją egzystencję. Ale... Czy na pewno?

UWIERZ W DUCHA

Po napisie „jesteś martwy" gra się wcale nie kończy. Wręcz przeciwnie, po śmierci

Cała filozofia produkcji From Software opiera się na duszach, które stanowią bardzo pożądany w grze surowiec. To one stanowią o wartości postaci.

W DEMON'S SOULS ATAKI ZNIENACKA TO NORMALNOŚĆ. CZASEM SI NAPRAWDĘ POTRAFI ZASKOCZYĆ NIEBANALNĄ AKCJĄ, WIĘC NALEŻY MIEĆ SIĘ NA BACZNOŚCI

Porażka w walce otwiera przed grającym nowe możliwości, będąc duchem można zagrać w trybie kooperacji, lub „włamać" się do kampanii innego gracza i spróbować go zabić i okraść. Sama dusza nie ma jednak takiej siły, jak ciało.

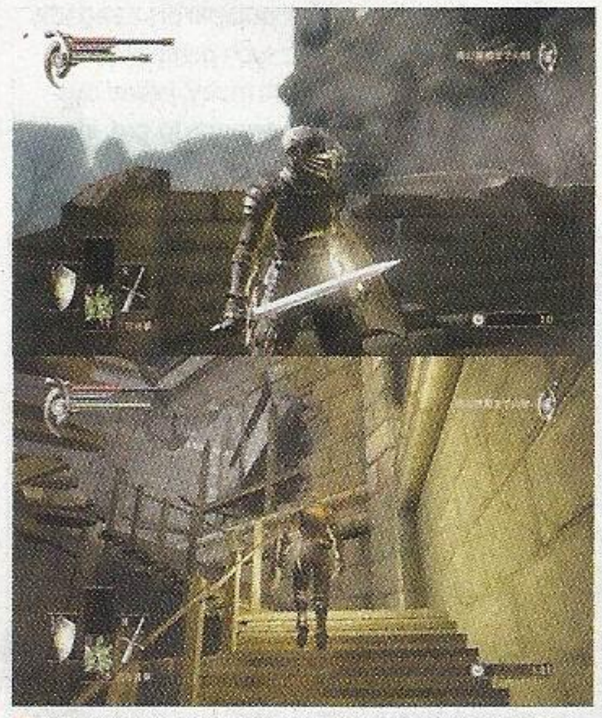
□ Demon's Souls ma ciężki, średniowieczny klimat, tak bardzo nie pasujący do japońskich developerów. Nie ma tu miejsca na sentymenty i radość. Albo zbierzesz następne dusze, albo to twoja dusza zostanie zabrana.

odradzam się w postaci zjawy. Mogę walczyć dalej, tak samo jak otrzymywać obrażenia. Zachowuję nawet ekwipunek. Wraz ze śmiercią „gubię" jednak dusze, które tak długo zbierałem, zaś energia zostaje zredukowana do połowy (można zniwelować ten efekt dzięki specjalnemu pierścieniowi). Jest jednak wyjście – odnaleźć kałużę własnej krwi i odzyskać drogocenną esencję. Jeśli jednak zginę podczas tej próby, dusze przepadną bezpowrotnie i będę musiał od nowa zająć się ich pozyskiwaniem z przeciwników. Powrót do własnego ciała nie jest jednak taki prosty – aby tego dokonać trzeba zabić bossa danego poziomu. Zadanie bardzo trudne, ale osiągalne.

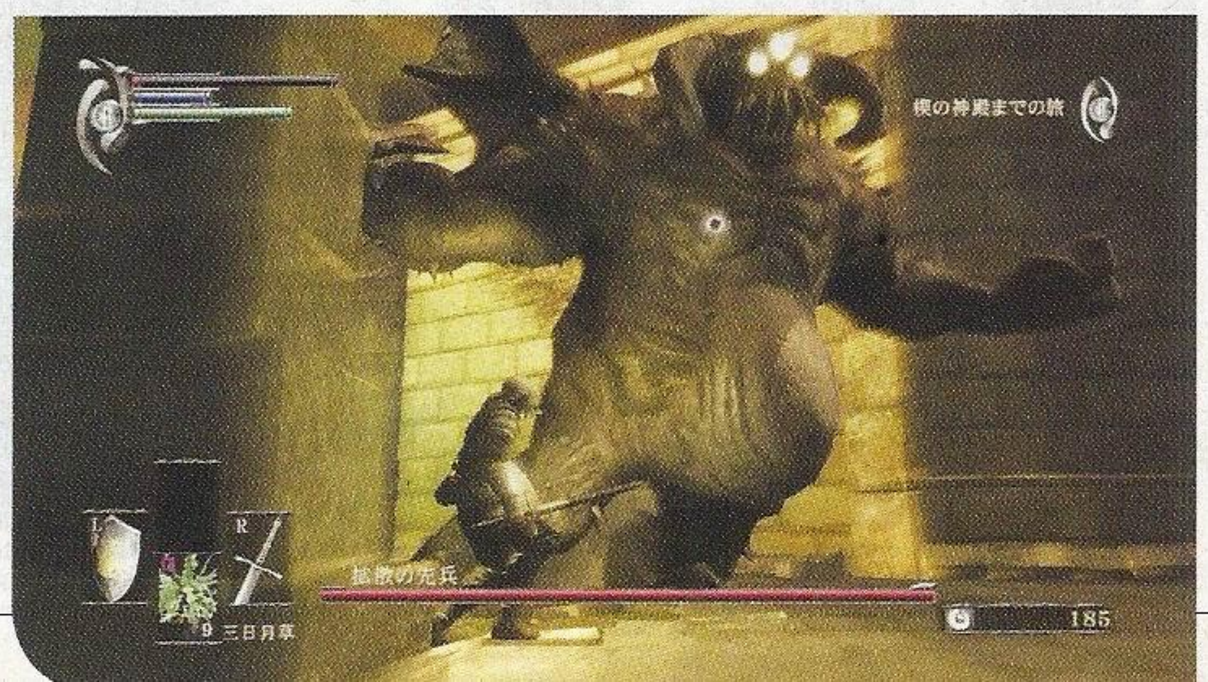
Zanim jednak będzie można zabrać się za jedną z tych możliwości – dusza trafia do Nexusa, tajemniczej miejscówki, która pełni rolę oazy spokoju. Tutaj można porozmawiać z nielicznymi NPCami, kupić u nich nową broń, naprawić starą lub ją ulepszyć. W tym miejscu jest także istota, która dopakuje postać statystykami lub sprzeda nowe zaklęcia. Rozwijać można się w każdym kierunku, więc wybrana klasa nie ma aż takiego znaczenia. Z Nexusa prowadzą drogi do pięciu światów, na jakie podzielona jest gra. Po pierwszym bossie da się wejść do każdego, powrócić można zaś po śmierci lub dotykając miecza wbitego w ziemię, który pełni rolę teleportu.

Po „śmierci" zwróciłem też uwagę na tryb online. Aktywuje się on automatycznie, gdy konsola podpięta jest do sieci, a podczas zwykłej gry dookoła nas pojawiają się na chwilę mgliste sylwetki innych graczy, którzy w tym czasie są zalogowani. Ponadto na ziemi widać świecące znaki, które okazują się być wskazówkami zostawionymi przez innych wojowników, co nieco wyrównuje szanse w tym niegościnnym świecie. Gdy natrafi się na trudniejszy moment, można zostawić komunikat „pomocy", a tym samym zaprosić do gry trzech innych bohaterów, którzy pod postacią zjaw postarają się jej udzielić. Jest też jednak druga strona medalu – do gry może „włamać się" osoba o niezbyt czystych intencjach, która będzie starała się zabić i ograbić z dusz postać gracza.

PO KOMUNIKACIE „JESTEŚ MARTWY" GRA SIĘ WCALE NIE KOŃCZY. WRĘCZ PRZECIWNIE...



□ Krążą opinie, że Demon's Souls jest grą bardzo wymagającą, trudniejszą nawet od Ninja Gaiden. Wszystko zależy jednak od podejścia. Na pewno nie jest łatwo.



EUROPA?

Demon's Souls na japońskim rynku jest od lutego. Niedawno Atlus ogłosił, iż premiera w Stanach Zjednoczonych odbędzie się jesienią tego roku. Co jednak z graczami na Starym Kontynencie? Jak na razie nikt nawet nie myśli o nas i tak naprawdę nie możemy mieć pewności, czy gra kiedykolwiek się pojawi. Od czego są jednak importy? Jeśli zamierzacie czekać ze ściągnięciem własnej kopii ze Stanów, może zainteresuje Was wersja azjatycka. To jedna z trzech edycji, jakie się ukazały i jest ona zarazem najbardziej atrakcyjna. Jedynie instrukcja jest po chińsku. Sama gra, czyli głosy i napisy są po angielsku, zaś w pudełku znajduje się krótka broszura w zrozumiałym języku, z której można nauczyć się podstaw gry. Resztę załatwią fora.

CZARNY KOŃ GIER RPG?

Graficznie Demon's Souls nie powala; wygląda raczej średnio, choć nie można odmówić klimatu miejscówkom i postaciom. Największą wadą są tekstury, zaś pochwalić producenta należy za wykonanie zbroi i broni (niektóre wyglądają wprost obłędnie). Wysoki poziom trudności należy zapisać na plus, choć niektórych może on oczywiście odstraszyć. Nie można odmówić też Demon's Souls ciężkiego, średniowiecznego klimatu, tak bardzo nietypowego dla japońskich produkcji. To może być jedna z największych niespodzianek tego roku.

//Zielarz [NEOGO Team]

GAMELION STUDIOS

Made In Poland: Furry Legends, pierwsza polska gra na Wii

Wii to w naszym kraju platforma wciąż egzotyczna – Nintendo nie wydaje się specjalnie zainteresowane naszym rynkiem. Tymczasem z wizją podboju nintendowskiego świata platformówek wychodzi nasza rodzima firma Gamelion Studios. W ogniu pytań postawiliśmy trzon ekipy strzelając celnie po to, by nie tylko przybliżyć Wam producentów, ale i Furry Legends – grę, która dostępna będzie już niedługo w sieciowej usłudze Nintendo – WiiWare.

⇉ Łukasz Szczepański, producent

N+: Istniejecie blisko siedem lat, ale nie wszyscy wiedzą kim jesteście.

Łukasz Szczepański: Gamelion Studios zostało założone w 2002 roku, do tej pory nasza działalność opierała się głównie na produkcji gier mobilnych oraz post-produkcji czy też portingu tychże. Rynek gier komórkowych jest wymagający, głównie z powodu różnic między poszczególnymi telefonami, oraz ich ilości. Często tworzymy około 500 wersji jednej gry, każdą na konkretny telefon, czasem ta ilość rośnie i do tysiąca. Do tej pory współpracowaliśmy z wiodącymi wydawcami na rynku, takimi jak EA, Square Enix, Namco Bandai, Sony czy Disney. W naszym portfolio możecie znaleźć gry takie, jak: LocoRoco, Brain Training with Dr. Kawashima, Pac-Man Pinball, Puzzle Bobble, FIFA 07 i 08, Sims 2 Pets, a także wiele innych.

N+: Wprawdzie jest to Wasz debiut na stacjonarnych konsolach, ale wiemy, że odnosiliście w minionych latach spore sukcesy na zupełnie innych platformach. Nazwanie Was nowicjuszami byłoby co najmniej krzywdzące.

ŁS: Miło mi to słyszeć. Jak już wspomniałem, nasz zespół ma ogromne doświadczenie w tworzeniu gier. Dzięki pracy z urządzeniami mobilnymi, przywiązujemy dużą wagę do jakości kodu i wyciskamy z każdej maszynki tyle, ile się da. Można to porównać do przepisywania niektórych rzeczy w assemblerze, aby wycisnąć kilka klatek więcej za czasów starej PC-towej sceny. Oprócz doświadczenia technicznego nabyliśmy także dużo wiedzy na temat szeroko pojętego „funu" w grach. Wiemy co działa, a co nie działa, czego należy unikać i jak skonstruować grę, aby dawała jak najwięcej przyjemności.

N+: Nie jest tajemnicą, że część rynku przeznaczona dla Nintendo Wii jest ogromna. Zapewne ten fakt miał znaczenie podczas wyboru platformy dla Furry Legends, ale podejrzewam, że nie był to jedyny powód, dla którego wybraliście właśnie tę konsolę.

ŁS: Szeroki rynek był dla nas znaczącym magnesem. Z drugiej strony, start developmentu na Wii od zera jest tańszy, niż ma to miejsce w przypadku innych platform. Kolejnym argumentem jest to, iż rynek WiiWare jest jeszcze świeży, i nie jest aż tak przeładowany, jak chociażby XBLA. No i koniec końców, nie mogliśmy się doczekać, aby dobrać się do kontrolerów Wii i spróbować czegoś nowego, innowacyjnego.

N+: Czy w przyszłości spróbujecie swoich sił na HDgenach?

Łukasz Szczepański: Z pewnością. Jak każda firma chcemy się rozwijać i próbować nowych, ekscytujących rzeczy. Wejście w generację HD wymaga znacznych nakładów finansowych i czasu oraz kawy dla programistów ;) Ale jak tylko nadejdzie stosowna okazja, i będziemy mieć bombowy pomysł, postaramy się uderzyć w większe konsole. Osobiście widziałbym tutaj PS3/PSN, ale przy wyborze platformy decyduje o wiele więcej wskaźników niż tylko widzimisię producenta.

⇉ Adam Kramarzewski, projektant gry i poziomów

N+: Polscy gracze uwielbiają porównania. Stosują je nawet wśród tytułów, których nie mają do czego przyrównać. Co powinno nam przyjść do głowy jeśli pomyślimy o Furry Legends? Bliżej Waszemu dziecku do LocoRoco czy może klasycznej platformówki? Jako twórca poziomów będziesz wiedział o tym najlepiej.

Adam Kramarzewski: Wszystko zależy od tego, jaki aspekt gry weźmiemy pod lupę. Może zabrzmi to dziwnie, ale mamy sporo wspólnego zarówno z klasyczną platformówką pokroju Super Mario Bros., jak i z LocoRoco. Do tego kotła należy dorzucić masę zagadek, które (w zależności od rodzaju) oscylują wokół takich tytułów, jak: LittleBigPlanet, Portal, Braid, The Neverhood, a nawet World of Goo i flashowe Crayon Physics. Jeśli chodzi o system walki, nie jestem go w stanie przyrównać do niczego, wiem tylko, że daje mi ogromną satysfakcje i jest w nim szczypta taktyki. Mniej więcej taka mieszanka wybuchowa powinna przyjść do głowy podczas próby przyrównania Furry Legends do innych tytułów.

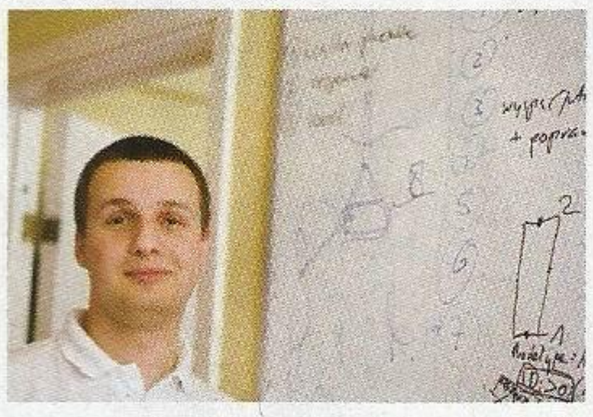
N+: Na bohaterów gier platformowych zawsze czyhają pułapki. Niegdyś były to trudne do pokonania przepaści, platformy, bądź strzelające na oślep działka. Ostatnio modne są zarówno wyzwania logiczne, jak i niezbyt oczywiste, za to bardzo oryginalne rozwiązania. Czego możemy spodziewać się po Was?

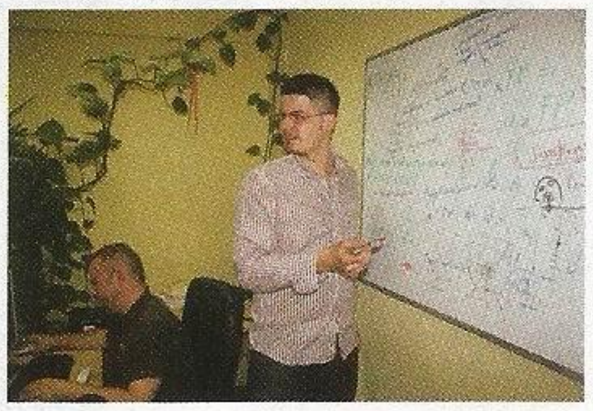
AK: Nasze futrzaki nie mają łatwego życia. Oprócz klasycznych przeszkód terenowych, takich jak śmiercionośne kolce czy lawa, przyjdzie nam walczyć z całą armią „kwadraciaków" będących największymi wrogami kulek. Do tego dochodzą wszelkiej maści pułapki oraz zagadki logiczne i fizyczne. Wiele z tych przeszkód wymaga użycia specjalnych mocy, jakimi dysponują nasze kulki. Furry Legends to gra, która oprócz zręcznych dłoni i dobrej koordynacji,

„ZA DOKŁADNYM WYKRYWANIEM GESTÓW KRYJĄ SIĘ SKOMPLIKOWANE ALGORYTMY, KTÓRE BAZOWAĆ MOGĄ MIĘDZY INNYMI NA SIECIACH NEURONOWYCH" – JACEK NIJAKI

Furry Legends ma sporo wspólnego z takimi tytułami, jak: LocoRoco, LittleBigPlanet, The Neverhood czy World of Goo, ale jednocześnie zachowuje swój własny, niepowtarzalny charakter. Ekipa Gamelion Studios stawia na zręcznościowe etapy, ale i wymaga logicznego myślenia.

Łukasz Szczepański i Jacek Nijaki, a z prawej kolejni członkowie ekipy Gamelion Studios. Wiecie już jak wyglądają, więc gdy spotkacie ich na ulicy nie omieszkajcie zagadać i przybić piątkę.





wymaga logicznego myślenia, kojarzenia faktów i odrobiny nowatorstwa.

⇉ Jacek Nijaki, główny programista

N+: Główny programista to osoba, która ma przede wszystkim za zadanie okiełznać konsolę. Jak programuje się na Wii? Szybko, łatwo i przyjemnie?

Jacek Nijaki: Wii, jak każda platforma, ma swoją specyfikę i prawa, jakimi się rządzi. Na początku zawsze trzeba się przyzwyczaić i „wczuć w klimat" danego sprzętu, co zajmuje sporo czasu i bywa frustrujące. Jednak, gdy przejdzie się ten etap i pozna wszystkie niskopoziomowe aspekty urządzenia, to praca idzie już znacznie sprawniej. W ogólnym rozrachunku programowanie Wii jest całkiem przyjemne, choć zawsze znajdzie się coś, co cię denerwuje i co mogłoby być rozwiązane w inny, lepszy sposób.

N+: Napotkaliście problemy, których przeskoczenie sprawiło Wam sporo trudności? Czy w razie kłopotów możecie liczyć na fachową pomoc Nintendo?

JN: Podczas pracy nad Furry Legends, jak przy produkcji każdej gry, pojawiło się bardzo dużo problemów. Jednak wśród nich wymienić można dwa najistotniejsze.

Pierwszym jest wydajność konsoli. Jak wiadomo w porównaniu do innych konsol Wii jest najsłabszym urządzeniem pod względem mocy obliczeniowej, co niejednokrotnie dawało nam się we znaki. Dużo pracy i wysiłku kosztuje nas optymalizacja gry, by działała tak płynnie, jak to możliwe. Mamy dużo pomysłów, które chcielibyśmy zrealizować, jednak często jesteśmy zmuszeni z nich zrezygnować właśnie ze względu na ograniczenia samej konsoli.

Drugą trudnością jest poprawna detekcja ruchów i gestów wykonywanych Wiilotem. Jest to dużo bardziej złożone zagadnienie niż może się pozornie wydawać. Za dokładnym wykrywaniem gestów kryją się skomplikowane algorytmy, które bazować mogą między innymi na sieciach neuronowych. Ich implementacja i strojenie nie jest zagadnieniem trywialnym.

W razie trudności mamy możliwość skontaktowania się z zespołem Nintendo, a także ze społecznością innych programistów tworzących na Wii. Dzięki temu w większości wypadków nie musimy wyważać otwartych drzwi, gdyż najczęściej ktoś się wcześniej borykał z podobnym problemem i zapewne już go rozwiązał. Dzięki temu żadne nasze pytanie nie pozostaje bez odpowiedzi, czy to ze strony samego Nintendo, czy innych programistów. Jest to bardzo pomocne i znacznie ułatwia codzienne zmagania z Wii.

„WEJŚCIE W GENERACJĘ HD WYMAGA ZNACZNYCH NAKŁADÓW FINANSOWYCH I CZASU ORAZ KAWY DLA PROGRAMISTÓW ;) ALE JAK TYLKO NADEJDZIE STOSOWNA OKAZJA..." – ŁUKASZ SZCZEPAŃSKI

⇉ Artur Ciechorski, dyrektor artystyczny

N+: Furry Legends wygląda bajkowo. Soczyste barwy wręcz wylewają się z pierwszych obrazków. Uważasz, że dołujący klimat i ponure kolory dyskwalifikują platformówkę już na starcie?

Artur Ciechorski: Oczywiście że nie, niemniej koncept był robiony w środku śnieżnej i mroźnej zimy, kiedy poziom optymizmu spada do zera, fotoreceptory zaczynają domagać się światła i jedynym sposobem na zagłuszenie depresji jest zrobienie pełnej optymizmu gry, która dzieje się na słonecznej wyspie. W dobie kryzysu i spadku nastrojów społecznych chcieliśmy dać ludziom trochę odskoczni od tego. Żeby jednak nie było za słodko, w grze pojawiają się jaskinie, miejsca jakby z dna kraterów, gdzie jest mrocznо i tajemniczo.

N+: Czym inspirowałeś się podczas projektowania całej koncepcji graficznej gry. Czy były to kolektywne wizje ekipy Gamelion, czy może Twój autorski projekt? Podobno grafikom zawsze chodzi coś po głowie, albo widzą tego typu scenki we własnych snach.

AC: Jako zdrowi mężczyźni śnimy raczej o innych sprawach ;) Na pewno nie był to mój autorski projekt, raczej wspólna wizja, powstała w wyniku burzy mózgów, czasem też kłótni. Główna oś konfliktu przebiegała na linii „abstrakcja" kontra nazwijmy to „zachowawczość". Wygrała druga koncepcja, czyli gra osadzona niby w fantastycznym świecie, ale nawiązującym jednak do elementów znanych graczom i przewidywalnych, ale może też pozwalających bardziej skupić się na sednie, czyli samej rozgrywce. Czas, który musiałby być dołożony przy dopinaniu spójnej wizji designu, grafiki i funkcjonalności przy pójściu w odrealniony świat, pełen dziwacznych stworów, miejsc, sytuacji, był dla nas niestety nieosiągalny. Grafika jest wynikiem kompromisów, na które musieliśmy się zdecydować, żeby wyszedł skończony, spójny produkt.

⇉ Wojciech Piejko, lider zespołu testerów

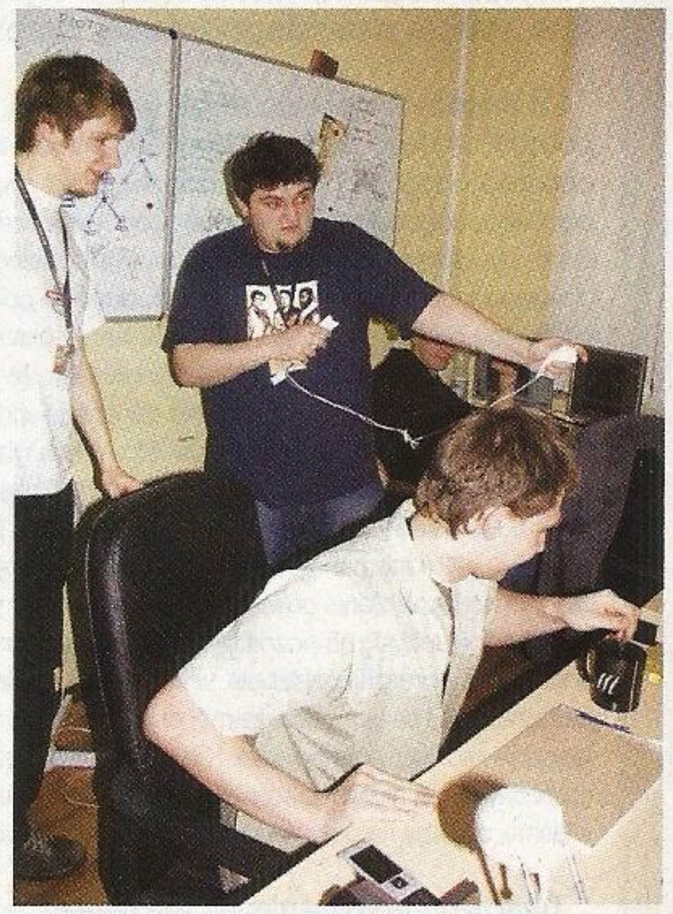
N+: Ważnym jest wypuszczenie na rynek produktu dopracowanego, pozbawionego wad i usterek. Jak wygląda to u Was? Sprawdzacie każdy, nawet najmniejszy element gry, ślęcząc po nocach i szukając bugów?

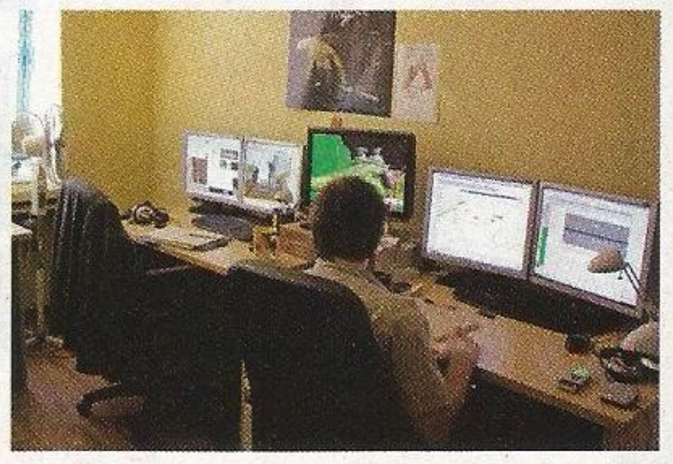
Wojciech Piejko: Furry Legends nie weszło jeszcze w finalną fazę testów, więc najlepsza zabawa i najdłuższe nocki jeszcze przed nami – jak wiadomo im bliżej deadline'u tym większe będzie ciśnienie. Oczywiście dokładamy wszelkich starań, aby Furry Legends była wolna od bugów. Oprócz wynajdowania błędów zanim zrobią to gracze, musimy dbać także o to, by nasza gra spełniała wszystkie wymagania stawiane przez Nintendo.

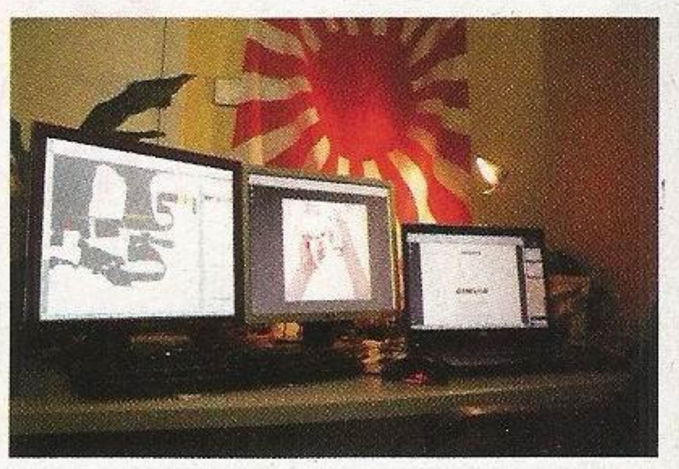
N+: Tzw. glitche to bolączka obecnej generacji. Gracze nie siedzą już cicho – portale pokroju youtube pełne są filmów prezentujących błędy i niedoróbki.

WP: Osobiście uważam, że nie ma gry w 100% bezbłędnej, zawsze znajdzie się coś, co umknie uwadze nawet najlepszego QA lub otrzyma status „waive" (co oznacza, że błąd nie zostanie naprawiony z różnych przyczyn). Pół biedy jeśli jest to jakiś mały błąd, np. glitch graficzny pojawiający się tylko w soboty przy pełni księżyca. Duży problem pojawia się gdy gry są zbugowane w sposób uciążliwy, a nawet uniemożliwiający przejście danego tytułu. Przykładem niech będzie jedna z moich ulubionych gier na Wii – Super Paper Mario, która w pewnym momencie potrafi powiesić konsole z wielkim piskiem. Oczywiście błąd ten można obejść i ukończyć grę, jednak przepuszczenie czegoś takiego nie powinno mieć miejsca. Najgorsza z możliwych sytuacji to wypuszczenie na rynek gry świadomie niedopracowanej licząc na to „że i tak się sprzeda, a potem pomyślimy o patchu". Nie wspominam już nawet o równoczesnym opracowywaniu gry i patcha...

N+: Dziękujemy za wywiad i trzymamy kciuki, by Japończykom z Nintendo spadły kapcie po premierze Furry Legeds.
//North, NEOGO Team

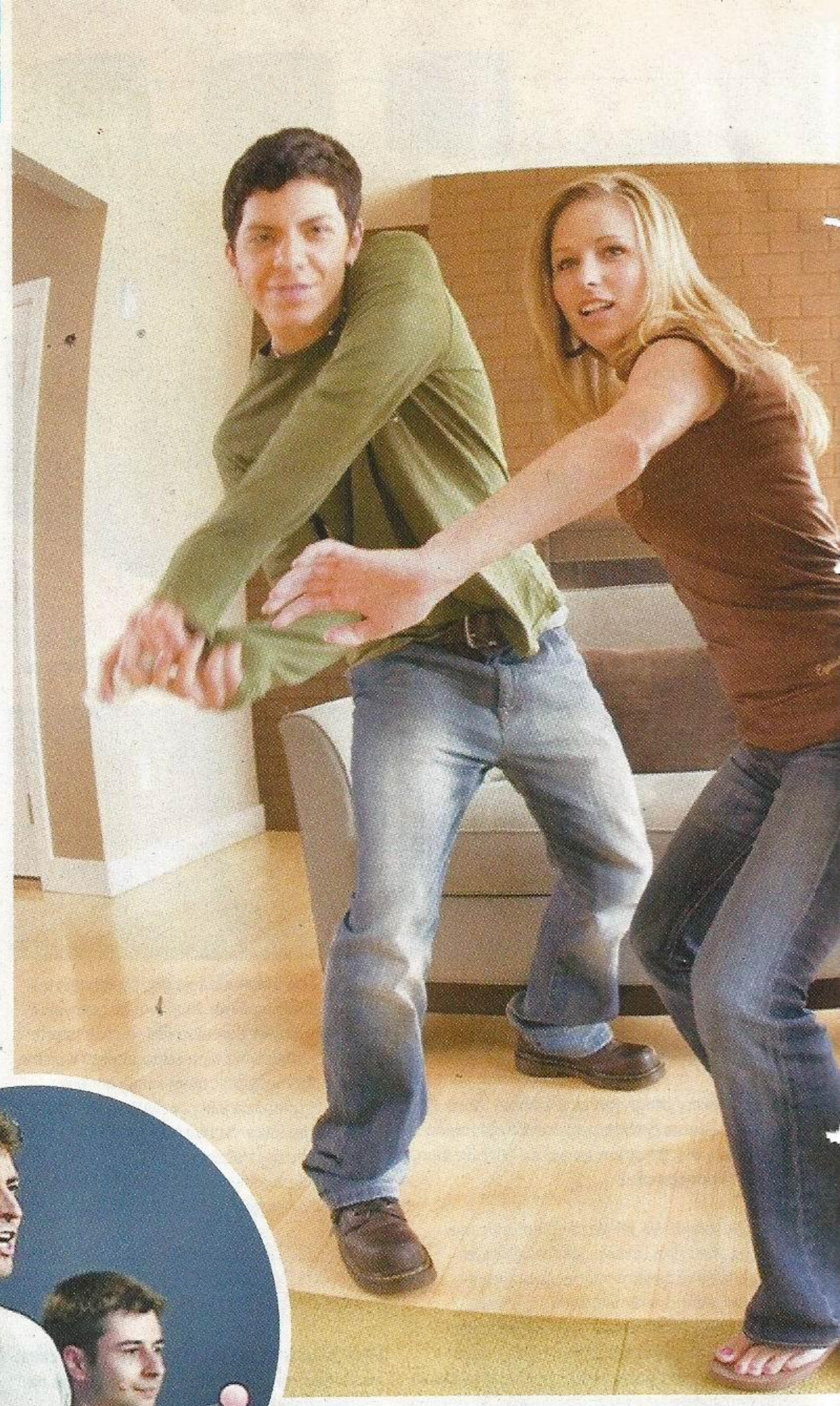






Wii na la Revolucion!

CZYLI SŁÓW KILKA O INNOWACYJNYCH URZĄDZENIACH DO GRANIA



Od kiedy po raz pierwszy złapałem za joystick, gry zawsze były dla mnie doskonałą zabawą, emocjonującą, angażującą zręczność i myślenie, pobudzającą wyobraźnię. Z wiekiem i rozwojem gier, które dorastały razem ze mną, odkryłem, że odczucia płynące z obcowania z nimi nie muszą ograniczać się do satysfakcji z pobicia kolejnego poziomu w Mario czy wyczesania rekordowego wyniku w Pac-Manie. Doświadczyłem gier, którym udało się mnie przestraszyć, wzruszyć, zmusić do przemyśleń nad tym i owym. Jedno było dla mnie jasne jak słońce – gry ewoluują w zastraszającym tempie, by w końcu nieuchronnie zająć należne miejsce obok innych środków wyrazu, takich jak powieść czy film. A w końcu, prawdopodobnie, przewyższyć swoich starszych braci.

Co prawda nie poszło to tak szybko, jak miałem nadzieję – zazwyczaj twórcy potrafili znaleźć sobie kolejny aspekt ich dzieł będący substytutem naprawdę ciekawej, dorosłej treści. Przez długie lata owym substytutem była grafika. Dążenie do coraz bardziej szczegółowej, realistycznej oprawy wymusiło przyspieszony rozwój technologii, a wprowadzane co kilka lat nowe systemy podnosiły wizualną poprzeczkę coraz wyżej. Wiązało się z tym dość ciekawe zjawisko – z każdym kolejnym skokiem polepszała się grafika, natomiast pozostałe elementy odsuwane były na dalszy plan. Później, wraz z okrzepnięciem nowego standardu, autorzy na powrót zaczynali przykładać się do zawartości wiedząc, że opakowaniem już nikogo nie zaszokują. W pewnym momencie pojawiała się kolejna generacja sprzętu i proces się powtarzał. W końcu doszło do momentu, w którym – jak się zdawało – sfera wizualna gier przywaliła głową o sufit. Najnowsza generacja konsol Sony i MS co prawda po raz kolejny zdołała podciągnąć poprzeczkę w kwestii grafiki (HD i te sprawy), jednak nie był to już taki szok, jak w przypadku ich poprzedników. Wielu graczy przeżyło w tym momencie zawód, ja natomiast spojrzałem na sprawę z dużą dozą nadziei. Nadziei, że – nie będąc w stanie odwrócić uwagi grającego jeszcze bardziej powalającą grafiką – twórcy będą zmuszeni skupić się na pozostałych elementach: unikalnym koncepcie wirtualnego świata, ciekawych postaciach, poruszającej fabule, w końcu zaś – jeszcze bardziej dopracowanej rozgrywce. Wówczas nadeszło Wii. Nie ukrywam, że mój entuzjazm wywołany zapowiedzią „rewolucyjnego" kontrolera – łagodnie mówiąc – nie powalał. Nie wzrósł także, gdy wyśmiewane z początku urządzenie zaczęło sprzedawać się niczym ciepłe bułeczki, by w końcu stać się najpopularniejszą maszyną do gier. No właśnie, czy aby na pewno do gier? – myślałem sobie.

Tutaj drobne wyjaśnienie: Nie jestem, tak mi się w każdym razie zdaje, zboczonym koneserem „prawdziwej sztuki", któremu marzy się przemienienie gier w jakiś dziwny, elitarny twór, grywalny odpowiednik kina moralnego niepokoju. Doskonale rozumiem i cenię sobie prostą rozrywkę, jakiej potrafi dostarczyć wiele gier i nie postuluję wcale, by – wraz z rozwojem – medium porzuciło swe korzenie. Tłumacząc na ludzki, czasem po prostu lubię postrzelać sobie do zombie albo poskakać po platformach i pozbierać gwiazdki. Co nie zmienia faktu, że aby nadal istnieć, gry muszą się rozwijać. I to właśnie kierunek owego rozwoju często bywał przedmiotem moich wątpliwości. Wii – powiem od razu – nie był w mojej skromnej opinii kierunkiem pożądanym. Stanowił bowiem kolejny zastępczy gwizdek, w który pójść miała para, swego rodzaju „wyzerowanie" branży, podobne do wcześniejszych, następujących z każdym skokiem jakości grafiki. Po prostu, autorzy po raz kolejny dostali do ręki czerwoną chorągiewkę, którą mogli pomachać przed oczami graczy. Pomysł? Historia? Postacie? Świat? Rozgrywka? Eeeej, patrzcie, można sobie pomachać łapami przed ekranem telewizora! No super, po prostu.

Oczywiście nie ma co dramatyzować. Gry video to bardzo różnorodna gałąź rozrywki, można więc spokojnie założyć, że nawet gdyby Wii odniosło jeszcze bardziej spektakularny sukces, nie znikłoby zapotrzebowanie na „normalne" gry (bardzo nie lubię używać takich określeń, ale darujcie – kiedy widzę produkty w rodzaju WiiFit recenzowane w magazynach o grach, zaczynam poważnie się zastanawiać czy słowo „gra" niepostrzeżenie nie zmieniło znaczenia). Ponadto, jestem w pełni świadom faktu, że mogę znajdować się w mniejszości, a moja koncepcja tego, jak powinna wyglądać gra video, wcale nie musi pokrywać się z Waszymi. Może więc Wii i jemu podobne produkty są właśnie tym, czego chcą gracze?

Tak czy inaczej, jesteśmy świeżo po bardzo udanym E3, na którym zaprezentowano dwa kolejne „magiczne kontrolery" mające stanowić kolejny krok (albo i dziesięć, jeśli wierzyć ich twórcom) na drodze zapoczątkowanej przez konsolę Nintendo. Mówię oczywiście o microsoftowym Natal i świecącym dildo autorstwa Sony. Czy naprawdę są one tak rewolucyjne, jak życzą sobie ich projektanci?

Zacznę optymistycznie: Zaprezentowane przez Sony i MS urządzenia stanowią, abstrahując od sposobu ich wykorzystania, naprawdę imponujący pokaz nowoczesnych technologii. Jeśli wierzyć konferencyjnym prezentacjom, trudno nie podekscytować się chociaż w pewnym stopniu, myśląc co też da się przy ich pomocy zrobić. Pytanie tylko: W jakim stopniu powinniśmy brać za dobrą monetę słowa pań i panów, których świętym obowiązkiem jest

TO SIĘ NAZYWA PROMOCJA
Obszerna prezentacja Project Natal na E3 najwyraźniej nie stanowiła dla Microsoftu wystarczającej promocji ich wynalazku (zresztą, w dzisiejszych czasach stwierdzenie „wystarczająca promocja" to wyrażenie równie sensowne co „dobroduszny morderca"). Dlatego postanowili jeszcze intensywniej zaimpregnować nową markę w umysłach konsumentów, poprzez wepchnięcie jej do popularnego za oceanem programu Late Night with Jimmy Fallon, prowadzonego przez tytułowego (i średnio zabawnego) komika. Czterech facetów ubranych w czerwone uniformy zagrało na oczach milionów widzów w Burnout Paradise, wyłącznie przy pomocy własnych kończyn i trzeba przyznać, że wyglądało to całkiem przekonująco. Panowie trochę obijali się o bandy, z grubsza jednak udawało im się utrzymać samochód na trasie. Inna sprawa, że wystawiając nogę przed siebie, imitując tym samym wciskanie pedału gazu i kręcąc wyimaginowaną kierownicą nie prezentowali się zbyt dystyngowanie, ale do tego przyzwyczaiło nas już Wii. Bardziej istotny wydaje się fakt, że urządzenie najwyraźniej jest w całkiem zaawansowanym stadium produkcji i zasadniczo działa, przynajmniej z niektórymi tytułami. Wypada więc czekać na kolejne prezentacje jego możliwości, których w ciągu najbliższych miesięcy raczej nie zabraknie.

czyli zastosowaniu Natala w grach, ponownie zadając sobie pytanie: Czy chcemy, żeby ten typ sterowania upowszechnił się także w bardziej zaawansowanych tytułach, nie tylko imprezowych popierdółkach? Mogę odpowiedzieć za siebie: Nie, nie chcę. Dlaczego? Po pierwsze – bo rzecz jest absolutnie niepraktyczna. Powód może wydać się boleśnie przyziemny, ale nie mam, i zapewne większość graczy także, dużego pokoju godnego 50 Centa, w którym mógłbym oddawać się komfortowym uciechom z Natalem. Mam mały, obskurny pokoik, w którym muszę urządzać gruntowne przemeblowanie kiedy nachodzi mnie ochota porobić pompki. Nawet jednak zakładając, że miałbym pod ręką obszar o powierzchni Placu Czerwonego, pozostaje powód drugi: Nie chcę grać w kolejne Call of Duty, Gears of War czy Fallout przy pomocy Natala, bo zwyczajnie nie tego oczekuję od kontaktu z grami. Może przemawia przeze mnie stetryczenie, ale mam swoje przyzwyczajenia i najlepsi marketingowcy Małomiętkiego nie wybiją mi ich z głowy – kiedy chcę zażyć aktywności fizycznej, idę pobiegać, przerzucać żelastwo na siłowni albo pokopać piłkę z kumplami. Kiedy zaś chcę obejrzeć film, przeczytać książkę albo zagrać na konsoli, chcę uwalić się wygodnie w fotelu. Tak samo jak nie chcę balansować ciałem, żeby przerzucać strony albo podskakiwać, żeby przejść do następnej sceny, tak samo nie mam ochoty gibać się przed telewizorem, żeby Mario podniósł grzybka. OK, od czasu do czasu może to być ciekawe doświadczenie, przypominam jednak, że mówimy o zastosowaniu tego modelu sterowania w tzw. głównym nurcie gier, sytuacji w której miałoby ono zastąpić poczciwego joypada. To po prostu inny typ rozrywki, granie przyzwyczaiło mnie do zupełnie innego rodzaju doświadczenia. Dlatego upowszechnienie tego typu wynalazków pociągnęłoby za sobą diametralną zmianę definicji gry video jako takiej. Ponownie podkreślę – być może tego właśnie chce większość graczy. Mnie osobiście taka perspektywa lekko przeraża, nawet pomijając fakt, że jak na razie żadna innowacja w kwestii sterowania nie pobiła joypada pod względem precyzji i intuicyjności. Może zabrzmi to dziwnie w ustach faceta trującego w kółko o potrzebie rozwoju gier jako gałęzi rozrywki, ale w tym akurat przypadku „lepsze" jest wrogiem dobrego.

Ach, wspomniałem wcześniej o wyjątkach od jednostronności doznania, jakie ma gwarantować Natal. Jednym z nich jest bez wątpienia zaprezentowane przez złotoustego Petera Molyneux demo, w którym stojąca przed telewizorem młoda dama wchodzi w interakcję z Milo – wirtualnym chłopcem. Milo i dziewczyna wdali się w prostą konwersację, podawali sobie przedmioty, po czym poszli łowić ryby – wszystko zaś, jak zarzekał się Molyneux, nie było wyreżyserowanym filmikiem, ale przykładem rzeczywistych możliwości przygotowanego przez ekipę Lionhead programu. Przyznaję, że ze wszystkich elementów prezentacji Natala, ten zrobił na mnie największe wrażenie pod względem zastosowanej w nim technologii (biorąc oczywiście to, co mówi Peter za dobrą monetę, co może nie być najmądrzejszym posunięciem), a jednocześnie wzbudził we mnie najbardziej mieszane uczucia. Po prostu, idea rozbudowanego Tamagochi z realistycznie przedstawionym dzieciakiem w roli głównej wydaje mi się nieco… Niesmaczna. I nie chodzi mi tu nawet o popapraną, acz uporczywie nasuwającą się myśl o kolesiach stających przed Milo z gołym pisiorem, ale o idei jako takiej. Pomijając już zasadnicze pytanie o zawartość rzeczywistej gry w tej „grze", pomysł istoty udającej prawdziwego człowieka zamieszkującej mój telewizor wydaje mi się zwyczajnie niepokojąca. Znając siebie, pierwsze pytanie jakie zadałbym Milo brzmiałoby zapewne: „Czy zdajesz sobie sprawę, że jesteś sztucznym tworem na ekranie telewizora?" Ciekawe czy chłopak wybuchnąłby płaczem? Brrr, aż ciarki przechodzą po plecach.

Wracając jednak do meritum, niektórych może zapewne zdziwić fakt, że jak na razie niemal nie wspomniałem o nowym kontrolerze Sony. W tym wypadku nie ma jednak za dużo do powiedzenia. Sony zagrało dosyć asekurancko i pokazało po prostu bardziej rozbudowaną formę Wiilota, i – co warto podkreślić – zaprezentowało swoje urządzenie w akcji, zamiast obiecywać gruszki na wierzbie. Paradoksalnie, myślę że akurat to ustrojstwo w większym stopniu czyni doznania z grą bardziej realistycznymi. Przede wszystkim, Sony postanowiło nie wyrywać graczom z rąk fizycznego obiektu. Wręcz przeciwnie, firma postanowiła skupić się nie tylko na odwzorowaniu ruchów grającego na ekranie, ale też odpowiednich bodźcach dostarczanych do jego dłoni. Dodanie wibracji to logiczny krok, pozwalający zasymulować np. naciąganie cięciwy łuku, przy czym im dalej ciągniemy tym bardziej kontroler wyrywa nam się z rąk. Co by nie mówić, jest to dalszy krok na drodze rozpoczętej przez Nintendo za sprawą Wii. Dokąd ta droga prowadzi, to już inna sprawa. W każdym razie, żeby uspokoić fanbojów MS chcących zarzucić mi bezpodstawne najeżdżanie na Natala, dodam że pomimo zastosowania intrygującej technologii, nowy gadżet Sony także nie jest tym, czego życzyłbym sobie po przyszłości gier video. Dodatkowa wątpliwość wiąże się z faktem dość bezwstydnego naśladowania wynalazku Nintendo, które może nie zakończyć się tak fantastycznie, jak planują decydenci z Sony. Wii co prawda nadal jest najlepiej sprzedającą się konsolą, ale ostatnio odnotowała jednak pewien spadek. Może to tylko chwilowy trend, a może masowy konsument zwyczajnie znudził się „rewolucyjną" zabawką Ninny. Bogiem a prawdą, zaprezentowane na E3 nowe gry, zwłaszcza ulubieńcy w rodzaju Mario czy Metroida, sprawiały wrażenie jakby firma nagle chciała się przeprosić z bazą hardkorowych fanów, dość ostentacyjnie olewanych przez ostatnie parę lat. Może więc klienci (celowo nie piszę „gracze", bo w tym przypadku nie zawsze idzie to w parze) mają już dosyć machania Wiilotem, co postawiłoby papugujące go dzieło Sony w dość nieciekawej pozycji. Ale to tylko gdybanie, wątpliwości rozwieje zapewne nieodległa premiera Wii MotionPlus, który nota bene robi dokładnie to, co Wii miało umożliwiać od samego początku. Ale to już inna historia…

No dobra, koniec marudzenia. Czy tego chcemy czy nie, wielka trójka producentów konsol zdaje się pokładać wielką wiarę w swych nowych zabawkach. Microsoft zdradził podobno, że już władowali w Natala sumę pieniędzy porównywalną do tej wpompowanej w premierę X360, a i Sony zapewne nie pozostaje daleko w tyle. Czy rynek przyjmie te innowacje z otwartymi ramionami, czy Nintendo zdążyło już wyczerpać potencjał swoim złotym dzieckiem – poczekamy, zobaczymy i być może zagłosujemy portfelami. //**drMax**

zapewnienie nas, że ich najnowszy produkt jest dokładnie tak wspaniały, jak nam się wydaje, a nawet bardziej. Może jestem przesadnie sceptyczny, ale nasłuchaliśmy się już niejednej fantastycznej obietnicy, a rezultaty raczej rzadziej niż częściej były tak powalające, jak w zapowiedziach. Nie dziwi mnie więc pan Kudo Tsunoda, który opiewając zalety Natala wspomina, że stąd już tylko krok do Holodeku ze Star Treka, ale powiedzmy sobie szczerze, że to nieprawda. Interakcja za pomocą Natala nadal nie zbliża nas do prawdziwej wirtualnej rzeczywistości, nawet niespecjalnie rusza w tym kierunku. Doświadczenie nadal wydaje się porażająco jednostronne (z drobnymi wyjątkami, o których za chwilę), a większość zaprezentowanych demek nie wykracza koncepcyjnie poza rozbudowaną wersję EyeToya. Zabawmy się jednak w wiernego ogrodnika i załóżmy, że Natal zrobi wszystko to, co zapowiadają jego twórcy. Teraz zadajmy sobie fundamentalne pytanie: Czy naprawdę tego chcemy?

NIE CHCĘ GRAĆ W KOLEJNE CALL OF DUTY, GEARS OF WAR CZY FALLOUT PRZY POMOCY NATALA, BO ZWYCZAJNIE NIE TEGO OCZEKUJĘ OD KONTAKTU Z GRAMI

OK, rozpryskiwanie farby na wirtualnej ścianie albo odbijanie piłeczek za pomocą własnych kończyn może dostarczyć chwilowej porcji niezłej zabawy, zwłaszcza na imprezach – ot, kolejna okazja do wydurnienia się przed znajomymi. Jeśli przyjrzymy się dalszym zastosowaniom kamerki, nachodzą poważne wątpliwości. Czy przerzucanie zakładek w menu ruchami rąk jest w najmniejszym stopniu wygodniejsze od robienia tego samego poprzez analoga? Na pewno jest ciekawsze, ale idea menu nie polega na dostarczaniu nam niezapomnianych przeżyć, tylko jak najszybszym dotarciu do potrzebnej opcji, w czym nietypowe sterowanie może tylko przeszkadzać i wydaje się typowym przykładem przerostu formy nad treścią. Podobnie sprawa wygląda z kolejnymi „udogodnieniami" w rodzaju automatycznego logowania po rozpoznaniu naszej twarzy, wydawania komend głosem, itp. Z doświadczenia wiem, że oddawanie zbyt wielkiego pola do interpretacji maszynie zazwyczaj nie kończy się najlepiej, i nie mam tu bynajmniej na myśli inwazji Skynetu, tylko bardzo przyziemne acz irytujące sytuacje w rodzaju logowania w momencie, kiedy wcale tego nie chcieliśmy, tudzież przypadkowego uruchomienia danej komendy, bo akurat powiedzieliśmy coś, co konsoli „się skojarzyło".

Zostawmy jednak zagadnienia poboczne i skupmy się na mięsku,

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 1 KWARTAŁ 2010
KONSOLA: XBOX 360

SHEPARD NIE ZAGINĄŁ W AKCJI, ALE TEN STATUS SZYBKO MOŻE SIĘ ZMIENIĆ

MASS EFFECT 2

Mass Effect ukończyłem trzy razy. Za każdym podejściem odkrywałem nowe misje, przedmioty, sekrety, ale przede wszystkim dokonywałem innych wyborów. Raz dobrych, raz złych, ale zawsze moich własnych. Zmieniałem klasy postaci i skład drużyny, a także kolejność wykonywania głównych zadań. I za każdym razem okazywało się, że gra ma coś nowego i zupełnie świeżego do zaoferowania. Wszystko dzięki temu, że ekipie BioWare udało się stworzyć nieprawdopodobnie bogaty wszechświat. Niebawem nadejdzie czas, by ponownie udać się w kosmiczną podróż. Nawet, jeżeli będzie kosztowała... życie.

☐ Mass Effect to jedna z niewielu gier RPG, w których możemy darować sobie negocjacje, grzeczne rozmowy i wybrać bardziej bezpośredni styl gry. Shepard może być miłym chłopcem, ale mi bardziej odpowiada postać w stylu bohatera serialu „24 godziny". Podobnie będzie w drugiej części.

Zaraz po opublikowaniu pierwszych informacji o ME2 zacząłem grać po raz czwarty, bowiem twórcy zapowiedzieli, że decyzje podjęte przez gracza w pierwszej części gry będą miały wpływ na początek „dwójki"...

GRZECHY PRZESZŁOŚCI POWRACAJĄ. CZAS PONIEŚĆ KONSEKWENCJE

Na początku wpadłem w panikę, bo nie pamiętałem już, którą postacią rozegrałem najlepszą z mojego punktu widzenia grę. Dlatego po raz kolejny wszedłem na pokład Normandii i rozpocząłem kosmiczną wędrówkę, choć teraz już wiadomo, że wybierając starą postać od razu zobaczymy przebieg jej kariery. Z perspektywy miłośnika ME najważniejszy jest fakt, że postać, którą stworzył i z którą się zżył przez kilkadziesiąt godzin będzie grywalna w kontynuacji.

Niewielu producentów w ogóle myśli o nagrodzeniu osób, którzy kupili poprzednią część gry. Tymczasem BioWare nie poprzestaje na samym bohaterze, ale przenosi całą fabułę. Główny scenarzysta Drew Karpyshyn mówi, że skupia się przede wszystkich na najważniejszych wyborach dla graczy i dla scenariusza, dzięki czemu otrzymamy unikalne wrażenia, bo każdy, kto ukończył pierwszą część, będzie miał wpływ na jej kontynuację. Wszystkie decyzje mają po prostu swoje konsekwencje i nie można się już cofnąć, by je zmienić. Oznacza to, że bohaterowie, którym pozwoliliśmy zginąć lub sami ich zabiliśmy, nie pojawią się w Mass Effect 2.

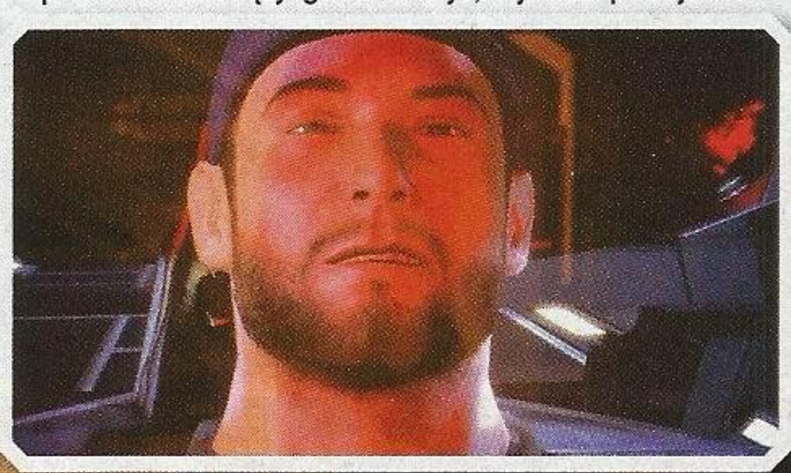
Wszystkie te starania nie miałyby sensu, gdyby Shepard zginął, co sugerował pierwszy zwiastun. Jednak nie tak łatwo zabić agenta specjalnego Rady Cytadeli. Wszystko wskazuje na to, że komandor zostanie uznany za zaginionego w akcji, bo kilka postaci wydawało się zaskoczonych faktem, że nadal żyje. Dlaczego więc BioWare tak się z nami bawią? Shepard zbiera najlepszych specjalistów w całej galaktyce, którzy mogliby pomóc mu w praktycznie samobójczej misji. Casey Hudson, szef całego projektu, stwierdził, że w zależności od podjętych decyzji i doboru członków drużyny, może się okazać, że w końcówce Shepard będzie zmuszony poświęcić życie, by wykonać zadanie. Gracz zaś ujrzy odpowiednie (jedno z kilku możliwych) outro. W takim wypadku nie da się w trzeciej części zagrać stworzoną przez siebie postacią. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że po napisach końcowych w dwójce będzie można, niczym w Fable II, kontynuować zabawę. Wykonywać misje poboczne, czekać na DLC i zwiedzać galaktykę. W obliczu tych faktów kwestia przetrwania wydaje się zatem jeszcze bardziej istotna.

WSZECHŚWIAT TO NIE MIEJSCE DLA NOWICJUSZY

Śmierć głównego bohatera brzmi dość mrocznie i taka właśnie ma być fabuła Mass Effect 2. Priorytetem nadal pozostaje powstrzymanie tajemniczej rasy maszyn, która chce powtórzyć odwieczny cykl i zniszczyć wszelkie życie w galaktyce. Jednak nie będzie to jedyny problem, przed jakim stanie komandor Shepard. Ludzkie kolonie dosłownie znikają jedna po drugiej, a do gry wkracza organizacja Cerberus. W pierwszej części pojawiała się ona w nieobowiązkowych misjach pobocznych; bohaterowie spotkali jej agentów i mogli się im przeciwstawić lub wykonać dla nich określone (i mocno nielegalne) zlecenia. Ostatecznie jednak wątek urywał się w pewnym momencie i fani zastanawiali się, czy producent nie zdążył go dokończyć, czy może planuje coś zupełnie innego. Jak się okazuje, prawdziwa była ta druga wersja. Początek gry ma wyglądać następująco – Shepard dowiaduje się o potężnym zagrożeniu, które trzeba koniecznie powstrzymać. W tym celu musi zebrać ekipę zdolną wykonać to niebezpieczne zadanie, czym zajmie się już oczywiście gracz. Haczyk kryje się jednak w tym, że błędy w rekrutacji oraz wpadki w trakcie rozgrywki mogą doprowadzić do śmierci wielu członków drużyny i wspomnianego już ostatecznego poświęcenia ze strony komandora. Teraz wyraźnie widać, dlaczego fabuła ma być bardziej mroczna. Casey Hudson przyznał, że choć BioWare od początku rozpisało ją na trzy części to po wydaniu Mass Effect w konspekcie wprowadzono pewne zmiany na podstawie reakcji fanów.

W zależności od podjętych przez nas decyzji i doboru członków drużyny, może się okazać, że w końcówce Shepard będzie musiał poświęcić życie, by wykonać zadanie

Dokąd właściwie gracze udadzą się na tę samobójczą misję? Pierwsza część sugeruje, że będzie to system Perseus Veil, czyli dom rasy Gethów. Odkąd Gethowie odgrodzili się od organicznego życia, nikt nie zaryzykował zbadania co dzieje się na opanowanych przez nich planetach. A skoro uznali The Reapers za swoich bogów, wszystko wskazuje na to, że Shepard uda się w samo serce ich terytorium. To są jednak na razie tylko spekulacje, wiadomo natomiast, że komandor i jego ekipa odwiedzą kilka znanych z jedynki miejsc. Shepard na pewno przemierzy ogromną Cytadelę, ale znacznie ciekawiej zapowiada się nowa, potężna stacja Omega. W przeciwieństwie do ośrodka polityki, kultury i sztuki, jakim jest Cytadela, Omega będzie siedliskiem przestępców, degeneratów i najgorszych złoczyńców. Na pierwszych zwiastunach



☐ Naturalnie nie ma mowy, żeby nasz najlepszy ekwipunek, broń i zdolności zostały przeniesione do Mass Effect 2. Wtedy gra byłaby zbyt prosta, więc kluczowe aspekty postaci będą transferowane, ale o HMWA i HMWP w arsenale można zapomnieć.

można również zobaczyć planetę Illium należącą do pięknych Asari. Dyrektor artystyczny Derek Watts stwierdził nawet, że będzie to Dubaj w wersji science fiction. Nie zabraknie także stacji kosmicznej Cerberus, która na pewno dostarczy graczom kilku emocjonujących przeżyć. Ze znanych poziomów można jeszcze wymienić Purgatory, czyli kosmiczne więzienie. Ten statek prezentuje się naprawdę nieciekawie i zapewne pełen jest typów pokroju Riddicka. Równie uroczym miejscem będzie na pewno planeta Krogan – ojczyzna najpotężniejszych wojowników w galaktyce. Wyobrażacie sobie starcie z całym klanem gości w stylu Wrexa?

NIE MUSZĘ Z TOBĄ ROZMAWIAĆ. MOGĘ CIĘ ZASTRZELIĆ

BioWare mnóstwo czasu poświęcają na dopracowanie dwóch kluczowych elementów Mass Effect, a więc dialogów i walki. Tym razem można spodziewać się znacznie bardziej dynamicznych rozmów. Zarówno jeśli chodzi o ich treść, jak i sposób przedstawienia. Powróci naturalnie znakomity system wyboru odpowiedzi, ale zostanie on wzbogacony o kontekstowe wybory. Pierwszą taką rozmowę zaprezentowano podczas E3, gdy Shepard zamiast przekonywać postać do swoich argumentów, po prostu wypchnął ją przez okno. Dobra rzecz – skraca niepotrzebne negocjacje. Kolejna sprawa to zaczerpnięty prosto z Hollywood sposób prezentacja scen dialogów. Kamera będzie dynamiczna i pokaże akcję z kilku perspektyw. Dobrze to obrazuje rozmowa podczas przelotu nad miastem na planecie Illium. Najpierw pokazani są we wnętrzu pojazdu, potem kamera zalicza efektowny odjazd i prezentuje całe miasto. Przy okazji dialogów wychodzi również ciekawa sprawa związana z ostatnim poziomem w grze. Scenarzyści z BioWare specjalnie na tę okazję przygotowali najtrudniejsze rozmowy i wybory.

Ponoć słowa mogą ranić bardziej niż czyny, ale Mass Effect 2 jeszcze mocniej stawia na akcję, co odrobinę zaczyna martwić fanów RPG. W końcu od kilku lat na rynku panują strzelaniny, nawet Fallout 3 poddał się tej modzie, więc i BioWare idą w tym kierunku. Walka ma być jeszcze bardziej dopracowana i intuicyjna, a system dowodzenia wreszcie pozwoli na wydawanie indywidualnych rozkazów. Ulepszono też osłony, a moce będą odnawiały się znacznie szybciej, dzięki czemu granie bazującymi na nich klasami postaci zapowiada się o wiele ciekawiej, niż w jedynce. Szykują się jeszcze

BioWare mnóstwo czasu poświęcają na dopracowanie dwóch kluczowych elementów Mass Effect, a więc dialogów i walki

☐ W materiałach z E3 można było dopatrzyć się przeładowania broni. Czy to oznacza wprowadzenie amunicji? Większość arsenału nie będzie jej wymagać, więc pozostaje system przegrzewania się, ale tym razem można go kontrolować poprzez naciśnięcie przycisku i zmniejszenie temperatury, co wyglądało jak przeładowanie.

□ Romanse powrócą, ale nie wiadomo czy nadal w tak delikatnej formie, czy może nieco bardziej odważnej. Hudson mówi, że sami będziemy musieli się przekonać czy dojdzie do zbliżenia z kosmitką w windzie. Czy na tym właśnie będzie polegało uatrakcyjnienie doczytywania danych?

bardziej intensywne starcia, a dostęp do broni prostszy; dojdą nowe sprzęty zagłady, w tym wyrzutnie rakiet, a także coś na kształt mikro-bomby atomowej. Mam pewne obawy, czy przypadkiem ten RPG akcji nie skieruje się w stronę samej akcji...

ŻYCIE I ŚMIERĆ W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ

Naturalnie zarówno dialogi, jak i system walki są powiązane z drużyną. W końcu samotny bohater nie ma szans w starciach z wrogami, a i w rozmowach przyda się wsparcie kogoś równie niegrzecznego, jak Ashly. Ekipa ma być znacznie liczniejsza i jeszcze bardziej różnorodna. Równocześnie więcej osób może zginąć. I nie będą to tak oczywiste sceny, jak w pierwszej części. Pojawią się nowe rasy, a pod względem charakterów szykuje się prawdziwa mieszanka wybuchowa. Jedną z wymienionych postaci jest Thane, określany jako najskuteczniejszy zabójca w galaktyce. Jak zareagują pozytywni bohaterowie (jeżeli w ogóle się pojawią) na takiego towarzysza broni? Cóż, Mass Effect nie wprowadza tak skrajnych zachowań, jak choćby w Baldur's Gate, gdzie prawy krasnolud zrezygnował z udziału w wyprawie, bo miał dosyć złych elfów (ciemnych rzecz jasna). BioWare zapewnia jednak, że samych dialogów będzie o dwadzieścia procent więcej, a rozmowy mają różnić się w zależności od składu zespołu. Interakcja z bohaterami ma mieć też większy wpływ na samą narrację, co zapowiada się bardzo intrygująco.

Co jednak z pierwszą ekipą? Sprawa jest trochę niejasna... Na pewno powrócą ci, którzy przeżyli, ale nie wszyscy trafią na pokład Normandii. Zresztą tak naprawdę nie jest pewne, czy ktokolwiek tam trafi. Wszystko wskazuje na to, że ten najnowocześniejszy statek Przymierza zostanie zniszczony. Normandia zostaje zaatakowana przez nieznany pojazd, który na pewno nie jest jednostką Gethów. Dochodzi do kilku eksplozji, widać jak podmuch odrzuca członków załogi, a Shepard jest pokazany jako jedyna postać, która zdążyła założyć hełm. Czy to oznacza, że wkurzający Joker lub uprzejmy Presley zginęli? Tego nie wiadomo, bo kapsuły ratunkowe zostały odpalone, więc być może ktoś przeżył. Odrobinę wygadał się sam Casey Hudson, który opisując zadania komandora powiedział, że w grze stworzymy zespół i, powiedzmy, kombinujemy skądś statek, gwarantujący wykonanie misji. Oczywiście może to być przejęzyczenie, ale najwyraźniej nową maszynę będziemy musieli zdobyć.

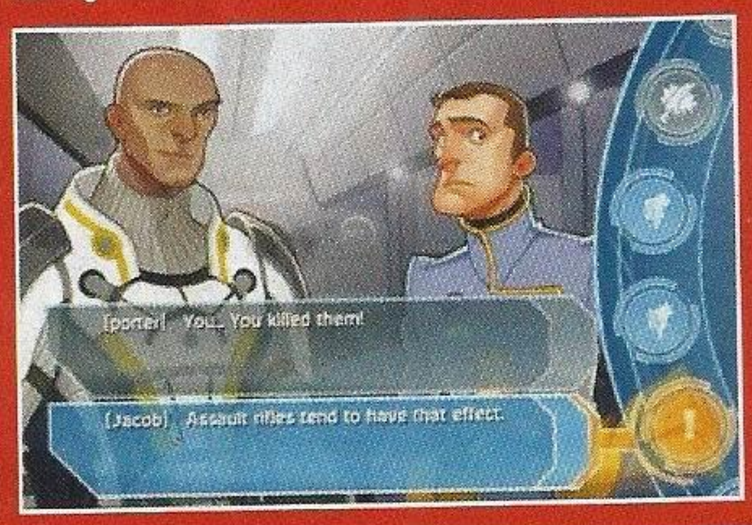
WSZYSTKO, CO MOŻNA ZROBIĆ LEPIEJ. ZNACZNIE LEPIEJ

Mass Effect ciężko uznać za tytuł idealny. Najwięcej błędów kryło się w warstwie technicznej – koszmarne doczytywanie tekstur i długie ładowanie poziomów przeszkadzały

MASS EFFECT GALAXY

BioWare rozszerza wszechświat Mass Effect i przed wydaniem drugiej części na rynku pojawi się Mass Effect Galaxy. Będzie to tytuł ekskluzywny dla bardzo popularnej w ostatnim czasie platformy do gier, jaką stał się iPhone. Fabuła skupi się na kilku wydarzeniach, które miały miejsce pomiędzy grami na konsolę Xbox 360 i skupi się na dwóch postaciach. Obie pojawią się w Mass Effect 2, więc z perspektywy fanów brzmi to obiecująco. Jedną z nich będzie Jacob Taylor – żołnierz posługujący się mocami biotycznymi. Jest on również jednym z ocalałych, którzy przetrwali masakrę na Eden Prime, co może być ciekawym wątkiem fabularnym. Producent wykorzystał właśnie tę postać, bo gra w swoich założeniach stawia na akcję, więc Jacob dobrze nadawał się do tej roli. Drugi protagonista pozostaje na razie nieznany. Natomiast sam scenariusz przedstawi spisek tajemniczej grupy, która poprzez terrorystyczny atak z wykorzystaniem broni biologicznej chce odstawić ludzi na boczny tor kosmicznej polityki. Taylor to jedyna osoba, która może powstrzymać to wydarzenie.

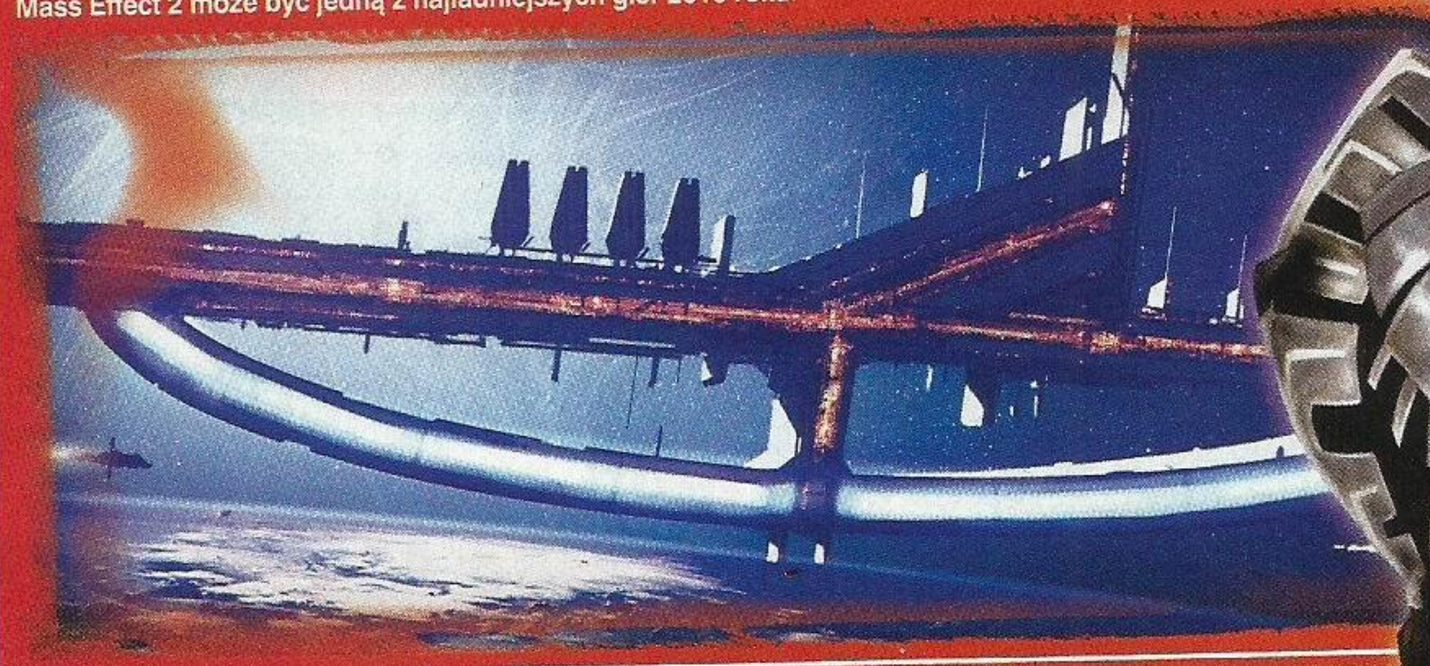
Mass Effect Galaxy prezentuje się całkiem nieźle i stawia na komiksową oprawę graficzną z ręcznie rysowanymi postaciami. Szczególnie dobrze wygląda kosmiczna mapa, która przy dotykowym sterowaniu wypada lepiej niż w Mass Effect. Jeśli chodzi o główną rozgrywkę, akcja przedstawiona jest z góry i przypomina klasyczne strzelaniny. W grze nie zabraknie zarówno broni i mocy znanych z oryginału, jak i systemu rozmów. Ten przeszedł spore zmiany i został dostosowany do możliwości sprzętu. Dialogi będą krótsze i nie da się dopytywać o szczegóły, bo poruszane mają być wyłącznie główne wątki. Pierwsze materiały sugerują, że zapowiada się solidny tytuł, a dobrych strzelanin nigdy za wiele. Szczególnie w uniwersum Mass Effect.



□ Przenoszenie postaci zapowiada się rewelacyjnie. Jeżeli skończyliście Mass Effect kilka razy, to gra pokaże Wam ścieżki wyborów i sami zadecydujecie, którą fabułę będziecie kontynuować. BioWare twierdzi, że na taką skalę nikt wcześniej tego nie robił.

ZACHWYCAJĄCY WSZECHŚWIAT

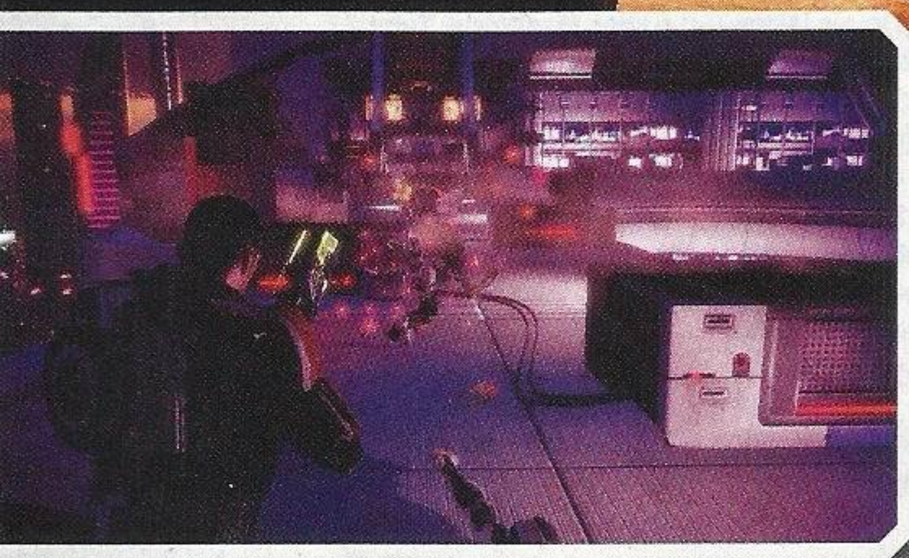
Mass Effect zachwycał rozmachem wykreowanego świata. Na potrzeby gry stworzono nie tylko różnorodne rasy, ale wręcz cały kultury kosmiczne. Jako, że rozmowy stanowiły jeden z głównych elementów, niezwykle dokładnie przygotowano twarze bohaterów. Teraz ekipa BioWare jeszcze bardziej dopracowała ten składnik gry, ze szczególnym uwzględnieniem ludzi, którzy poprzednio wypadali słabo na tle choćby Krogan czy Asari. Szczególnie w misjach pobocznych było widać, że przygotowano może ze cztery rodzaje fryzur dla kobiet. Producent w przypadku Mass Effect 2 jest szczególnie zadowolony z mimiki postaci, jak i z nowych ras, które rzeczywiście prezentują się rewelacyjnie. W przypadku grafiki otoczenia wszystko ma być tym razem utrzymane w ciemniejszych barwach (które w założeniach uczynią grę mroczniejszą, a la Imperium Kontratakuje). Miejscówki nie będą już stawiały na estetykę i zobaczymy brudne pokłady statku więziennego, czy przeciwieństwo Cytadeli – stację Omega. Zmiany widać również na polu bitwy, gdzie znacznie poprawiono efekty eksplozji i moce biotyczne. Modele postaci są bardziej szczegółowe, a i same miejscówki imponują rozmachem i przepięknymi widokami. O najważniejsze poziomy w grze możemy być spokojni. A co z misjami dodatkowymi? Poprzednio niestety nie wszystko zagrało i planety niezwiązane z główną linią scenariusza różniły się od siebie przede wszystkim kolorystyką, a poza tym składały się z gór, gór i... gór. Tym razem BioWare obiecują, że i ten element zostanie dopracowany, a miejsca faktycznie będą różnorodne i zaskakujące. Biorąc pod uwagę fakt, że (podobno) wyeliminowano doczytywanie tekstur i długie ładowanie danych, Mass Effect 2 może być jedną z najładniejszych gier 2010 roku.



w rozkoszowaniu się bogatym universum. Pierwszy z tych problemów odrzucił wielu graczy, bo choć dało się przeżyć kilka chwil, podczas których otoczenie gry wyglądało jak wersja alfa, to rozpadające się twarze bohaterów podczas rozmów były nie do zniesienia. Z drugiego nabijali się wszyscy, bo drużyna spędzała nieprawdopodobnie dużo czasu w windach, które ekipa Penny Arcade w stripie uznała za przyczynę zagłady rasy Prothean. Czy producent wziął sobie do serca te wpadki? Casey Hudson twierdzi, że po wydaniu pierwszej części cała ekipa zabrała się za czytanie wszystkich recenzji i komentarzy. Została sprawdzona częstotliwość poruszanych spraw i faktycznie, doczytywanie tekstur było jednym z najczęściej wymienianych zarzutów. Teraz BioWare o wiele lepiej wie, jak działa ich silnik, a po wprowadzeniu wielu zmian i poprawek nie jest to już czysty Unreal Engine 3. Udało się wyeliminować problem tekstur, wgrywanie danych przyspieszono o kilka sekund i znacznie uatrakcyjniono wszelkie podróże „windami". Jak? Podczas jazdy wyświetlane są informacje o celu podróży, schematy i mapy, dzięki czemu gracze dowiedzą się, co dzieje się w danym miejscu.

Kolejna poprawka dotyczy interfejsu zarządzania ekwipunkiem. Ulepszanie broni przemodelowano i nie trzeba będzie już męczyć się przy wyborze odpowiednich dodatków. Szczególnie przy przedmiotach mających trzy wolne miejsca na upgrade, bo szukanie odpowiednich części zajmowało masę czasu. To samo dotyczy kostiumów i zbroi, które mają się bardziej od siebie różnić. Zarówno pod względem wyglądu, jak i samych właściwości. Zmiany dotknęły także menu wyboru broni i mocy podczas walki, a jego obsługa ma być jeszcze bardziej intuicyjna. Akurat ten system działał naprawdę świetnie, ale BioWare uznało, że na przykład wskazywanie celów drużynie nie było wystarczająco dopracowane. W sumie nie mam nic przeciwko takim poprawkom, tym bardziej, jeżeli będą one dotyczyły również sterowania Mako. Ten sześciokołowiec doprowadził wielu graczy na skraj załamania nerwowego, bo zazwyczaj jechał w innym kierunku, niż zamierzony i wskazany. Autorzy twierdzą, że zmienili sterowanie oraz sposób poruszania się i w praktyce będzie to zupełnie

W trakcie niektórych rozmów pojawi się opcja brutalnego ich przerwania (czerwona ikona), co doda nam punkty Renegata, ale możemy wybrać łagodniejsze podejście (ikona niebieska) i tym samym nabijemy pulę Idealisty. Ten system to jednak nie QTE, refleks nie będzie miał znaczenia.



nowy pojazd. A skoro tak, to naturalnie nie może zabraknąć terenu do zwiedzania. Eksploracja wszystkich planet w Mass Effect zajęła mi mnóstwo czasu, ale dość szybko okazało się, że wszechświat zabudowano dwoma rodzajami kopalni i baz kosmicznych. Misje poboczne mają być bardziej interesujące, a planety znacznie bardziej różnorodne. Choć nie można specjalnie przyczepić się do różnorodności tych z pierwszej

W grze tworzymy zespół i... „kombinujemy" statek, gwarantujący wykonanie misji

części – było przecież odbijanie zakładników, niszczenie baz Gethów, nielegalne eksperymenty medyczne, ściganie niedobitków rasy Rakni, a nawet walka ze zbuntowaną SI na ziemskim księżycu (Luna). Świetnie prezentowały się również zadania związane z członkami drużyny.

Mass Effect 2 zapowiada się na większy, bardziej dopracowany i zaskakujący fabularnie tytuł, a wydawca (EA) na szczęście nie popełni błędu pierwszej części i nie rzuci go na rynek w grudniu. Wiadomo, że gatunek RPG nie ma szans w konfrontacji z tonami świątecznych hitów, więc pierwszy kwartał to dobry moment na debiut tej gry. Wszystko wskazuje na to, że będzie to jedna z najważniejszych premier 2010 roku. Mam też nadzieję, że sequel Mass Effect zostanie wydany, podobnie jak piewrsza część, w polskiej wersji językowej. //Fax

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: CASEY HUDSON, PRODUCENT

NEO+: ME2 zapowiada się wspaniale! Jeżeli ukończyłem pierwszą część kilka razy jednym bohaterem, to czy w Mass Effect 2 będzie to rozróżniane, czy też będzie liczyło się jedynie ostatnie zakończenie?
Casey Hudson: Dziękuję. Gracze będą mogli wybrać, które z zakończeń będzie tym właściwym. Tym, od którego rozpocznie się Mass Effect 2.

N+: Wiemy, że w kosmosie znów zakwitnie gorące uczucie. Czy romans nadal będzie wyborem pomiędzy kilkoma postaciami, a może da się rozpocząć kilka związków równocześnie?
CH: Ekipa budowana przez gracza będzie większa, niż poprzednio, będzie też więcej możliwości związków. Także romantycznych. Związek z jedną postacią wpłynie na związek z inną. Tyle informacji na razie musi wystarczyć.

N+: Czy nadchodzące DLC do Mass Effect będzie zawierał jakiekolwiek informacje o wydarzeniach, do których dojdzie w kontynuacji?
CH: Nowe DLC jest rozszerzeniem pierwszej części gry – prace nad nim rozpoczęły się jeszcze zanim doszlifowaliśmy scenariusz ME2. Jednak nieco informacji i tła dla całej historii ME2 znajdziecie w książce Mass Effect Revelation i grze Mass Effect Galaxy

N+: W jedynce zobaczyliśmy bitwę kosmiczną, więc liczymy na podobne atrakcje w drugiej części. Może nawet weźmiemy w nich udział? Wiem, rozmarzyłem się.
CH: Kosmiczne bitwy i fachowe statki to naturalnie część wszechświata Mass Effect, więc na pewno nie zabraknie ich w sequelu. Tym razem jednak nie planujemy grywalnych pojedynków w kosmosie.

N+: Po napisach końcowych w drugiej części będziemy mogli nadal grać i zwiedzać galaktykę. Czy planujecie misje, które aktywują się dopiero wtedy? Tak jak choćby w Fable II?
CH: Powiem szczerze – jeszcze nad tym debatujemy, nie podjęliśmy ostatecznej decyzji.

N+: Doczytywanie tekstur to absolutny koszmar w Mass Effect. Czy udało Wam się całkowicie wyeliminować ten problem?
CH: Każda nowoczesna gra doczytuje tekstury lub wykorzystuje w mniejszym lub większym stopniu proces znany jako LOD (Level of Detail), bo mamy określoną wielkość pamięci w konsoli. Niemniej nasza technologia dojrzała na tyle, że mogę zapewnić, iż nie będzie to dłużej męczące dla gracza.

N+: Ilu możliwych zakończeń możemy się spodziewać?
CH: Więcej, niż jesteśmy w stanie policzyć. Mamy kilka rodzajów zakończeń, w każdym z nich istnieje spora liczba wariacji będących następstwami wyborów, a do tego wszystkie zawierają każdą możliwą kombinację bohaterów, którzy przeżyli, bądź też nie dali rady dotrwać do końca ostatniej misji.

N+: Po E3 wiemy, że powróci Cytadela. Co z innymi poziomami z Mass Effect?
CH: Tworzymy bardzo sympatyczny miks miejscówek, które dobrze już znacie, z poziomami, których nie widzieliście, ale są w pewien sposób znajome. A także, naturalnie, zupełnie nowymi.

N+: Czy możemy spodziewać się nowych klas postaci i mocy biotycznych?
CH: Klasy postaci pozostaną bez zmian, ale szykujemy sporo nowych mocy. Do tego będą lepiej wykorzystywane przez postacie, a także bardziej spektakularne i efektowne.

N+: Czy pojawią się zadania poboczne związane z członkami drużyny?
CH: Zdecydowanie tak. W scenariuszu w ME2 najważniejsze jest zbudowanie drużyny na tyle twardej i na tyle lojalnej, by utrzymała gracza przy życiu podczas ostatniej misji. Można powiedzieć, że cała historia kręci się wokół członków drużyny – w jaki sposób gracz ich rekrutuje, jaki przydzieli im ekwipunek, a także jakie zbuduje z nimi związki, by zapewnić sobie ich lojalność.

N+: Czy możliwe jest, że któraś z postaci z naszego starego zespołu stanie się naszym wrogiem?
CH: To byłby niezły zwrot akcji, prawda? Ale chyba nie chcesz, żebym zdradzał nasze sekrety, spoilował grę?

N+: Mass Effect zawierał gigantyczny leksykon opisujący rasy, planety czy wynalazki. Planujecie w kontynuacji podobną bibliotekę?
CH: Na pewno. Codex to dla ciekawskiego gracza świetna możliwość szerszego zapoznania się z eksplorowanym uniwersum. Zachęcam jednak w ramach przygotowania do nadejścia ME2 do ponownego, bądź pierwszego zagrania w Mass Effect.

N+: Dziękujemy za enigmatyczną rozmowę. ■

DOROSŁE GRANIE

STOP! SPRZEDAWCA MA PRAWO LEGITYMOWAĆ KUPUJĄCEGO... GRY

Prawdopodobnie każdy z Was spotkał się kiedyś ze stwierdzeniem, że gry są dla dzieci. Przez wiele lat starałem się walczyć z takim postrzeganiem naszego hobby i edukowałem osoby, które w moim towarzystwie dokonywały takiej oceny. Później musiałem dodać do mojej oferty szkolnictwa jeszcze fakt, że piszę o grach, co bardzo często jest traktowane jako zajęcie mało poważne. Nieraz zdarzało mi się więc opisywać moją zajęcie jako pracę w mediach elektronicznych, natomiast w przypadku nowopoznanych przedstawicielek płci pięknej mówiłem o nowej gałęzi rozrywki. W każdym razie, zawsze starałem się przedstawiać gry jako coś więcej niż tylko zabawę dla dzieciaków. Pytanie tylko, czy przypadkiem nie jest tak, że to ja źle je postrzegam, a wszyscy dookoła mają rację?

GRA MOŻE PRZESTRASZYĆ MŁODSZE DZIECI

Gry nie mogą być produktami tylko i wyłącznie dla dzieci, bo w końcu bardzo często sugerują to same kategorie wiekowe. Jednak takie przedstawienie sprawy byłoby dużym uproszczeniem. Co więc decyduje o podziale na gry dla dzieci i dla dorosłych? Głos w tej sprawie zabrał ostatnio David Cage, założyciel Quantic Dream, który w nawiązaniu do Heavy Rain stwierdził, że producenci powinni przestać tworzyć gry tylko dla dzieciaków i nastolatków. Według niego od 15 lat niewiele się zmieniło w branży i autorzy cały czas trzymają się znanych elementów i schematów. Cage marzy również o dniu, gdy producenci będą przede wszystkim myśleli o historii, którą gra ma opowiedzieć i emocjach, które wyzwala, a nie zaczynali od wybrania właściwej technologii. Z tymi słowami można się zgadzać lub nie, ale na pewno coś w nich jest (poza samą promocją Heavy Rain oczywiście). W końcu dotychczasowe tytuły Quantic Dream, czyli Fahrenheit i Omikron: The Nomad Soul nie tylko doczekały się takich określeń jak „kultowe", ale i „dorosłe". Zastanówmy się więc przez chwilę (a dokładnie przez dwie strony), czym właściwie miałaby charakteryzować się gra, której grupą docelową nie byłby dzieciaki. Oczywiście nie przerobimy w tym materiale ostatnich 15 lat, więc spójrzmy przede wszystkim na obecną generację konsol.

GRA ZAWIERA ELEMENTY PRZEMOCY

Poprzedni akapit rozpocząłem od nawiązania do kategorii wiekowych, dlatego zacznę właśnie od tego tematu (dla ułatwienia trzymajmy się Ogólnoeuropejskiego Systemu Klasyfikacji Gier, czyli PEGI), a żeby nie paść ofiarą oskarżeń o sprzyjanie jednej z platform, zajmę się trzema grami, które uzyskały znaczek „od lat 18": Killzone 2, Gears of War 2 i MadWorld. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to naturalnie krew. Trudno jej nie zauważyć w tych tytułach, bo jest wszędzie, a kupując egzemplarz powinniśmy otrzymać ściereczkę do przecierania ekranu z czerwonej cieczy. Tyle że czerwień czerwieni nierówna. Helghast potraktowany celną serią efektownie zatańczy i w miarę adekwatnie do ran zacznie krwawić. Natomiast Locust najwyraźniej ma nieco inny zestaw naczyń krwionośnych i obficie zachlapie wszystko dookoła. Choć to i tak nic, bo w żyłach przestępcy z telewizyjnego programu na Wii krew płynie pod takim ciśnieniem, że „drobne" przecięcie ciała w pół uwolni prawdziwą fontannę posoki. Od razu więc można zauważyć, że każda z tych gier proponuje nieco inne podejście do tematu brutalności. Niemniej każda jest uznana za produkt dla starszego widza. Idąc dalej tym krwawym tropem można zauważyć, że Killzone 2 stawia na broń palną, pojazdy i materiały wybuchowe, a Gears of War 2 (choć ma podobny arsenał) dodaje piły i takie wynalazki, jak robaka zjadającego miasta lub uroczego Brumaka. W przypadku MadWorld producent postanowił skorzystać z elementów otoczenia, a więc choćby znaków drogowych, jak również bardziej egzotycznych przedmiotów, czyli kolców w najróżniejszych konfiguracjach i szatkownic. Oczywiście nie mogło też zabraknąć klasycznej piły, której działanie jest jednak znacznie bardziej... Spektakularne, niż wtedy, gdy w łapach trzyma ją Marcus Fenix. Zresztą dotyczy to wszystkich zaprezentowanych „broni" w MadWorld, które odznaczają się najwyższym współczynnikiem krwistości wśród tych gier. Wynika z tego, że i na tym polu można zaobserwować fakt, że jeden tytuł stawia na nieco bardziej dorosłe podejście, a dwa pozostałe raczej na radosną i dziecinną jatkę. Tylko czy to wystarczy do stwierdzenia, że Killzone 2 jest grą dla starszego odbiorcy?

W GRZE JEST UŻYWANY WULGARNY JĘZYK

W rozwikłaniu tej zagadki pomoże fabuła, którą niniejszym zapraszam na scenę. Wokół czego kręci się KZ2? Brudnej, ciężkiej wojny, przygnębiającej i zmuszającej do przemyśleń. Gracz nie odpiera ataku na Ziemię, ale uczestniczy w inwazji na planetę Helghan, co nie tylko łamie odwieczny stereotyp „słusznej wojny", ale daje też do myślenia. Bitwy są intensywne i niezwykle brutalne, choć nikt nie wylewa tu wiader krwi. Klimat i bezsens wojny uderza w graczy przy każdym wystrzale ze wspaniale przygotowanych broni. Jednak ich projekty nie stawiają na fantastyczne kształty i nie kojarzą się z zabawkami, tylko od razu pokazują, że to narzędzia zniszczenia. Giną żołnierze, giną przyjaciele, a przeciwnik zaciekle walczy o każdy skrawek ziemi i nie waha się poświęcić całego miasta dla osiągnięcia swoich celów. Po tym wszystkim, co zobaczyłem w Killzone 2, muszę napisać, że po zakończeniu kampanii czułem się maksymalnie wyczerpany. Przez pierwszą godzinę strzelając do przeciwników myślałem sobie: „co za masakra", ale później z trudem przedzierałem się przez każdy poziom. Przekaz tej produkcji to nie lekka jazda z pistolecikami; jej ciężar naprawdę potrafi dać w kość.

Czy podobnie wygląda wojna na planecie Sera? Być może w pierwszej części jeszcze tak, ale w dwójce już nie. Ciężko budować dramatyzm, gdy główny bohater ma szafę w barach i spojrzenie wioskowego głupka. Zupełnie inaczej przedstawiono także przeciwników, którzy nie wywołują strachu, a są jedynie pożywką dla pił. Owszem, kilku z nich potrafi zepsuć dzień, ale nikt nie poczuje obaw i wątpliwości przed walką.

to zapomina się o nich pół minuty później, bo już kolejna fala wrogów pakuje się pod lufy i czeka na wyrżnięcie. Także tutaj widać różnice pomiędzy grami, bo arsenał Gears of War 2 ma być przede wszystkim... Chłodny. I w podobny sposób można by scharakteryzować trzecią pozycję, a więc MadWorld. Tutaj fabuła to tak naprawdę jedynie pretekst do rzezi, a scenariusz to konspiracja, polityka, kosmici i żądne sensacji media, co w praktyce daje zabawną i szaloną jazdę na Wii.

GRA POKAZUJE PRZYPADKI DYSKRIMINACJI

Po tych kilku przykładach zarysowuje się już pewien obraz różnic między grami,

NIE OSZUKUJMY SIĘ. NASZE HOBBY NIE NALEŻY DO NAJBARDZIEJ AMBITNYCH I OBCIĄŻAJĄCYCH INTELEKTUALNIE

Gears of War 2 ma teoretycznie cięższy klimat, bo obrona ostatniego miasta przed nieprzyjacielem powinna być niezwykle dramatyczna, ale główni bohaterowie przez większość gry nie tracą poczucia humoru i zarzucają nas luzackimi tekstami. Każdy kolejny poziom dostarcza coraz to większą i różnorodną skalę walk, w których liczy się przede wszystkim filmowość kolejnych scen. I nawet gdy giną towarzyszy broni, choć teoretycznie każda z nich powinna być przeznaczona tylko dla dorosłych. Jednak jest jeszcze kilka cech, które pokażą nam prawdziwego odbiorcę wspomnianych produkcji. To, co moim zdaniem znakomicie pokazuje różnice, to sama rozgrywka (umownie trzymajmy się standardowego poziomu trudności). Gears of War 2 wymaga korzystania z osłon, ale narzuca wysokie tempo przechodzenia poziomów,

PEGI SUE WYSZŁA ZA MĄŻ

Na potrzeby artykułu wykorzystałem opisy stworzone przez Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier (Pan-European Game Information, PEGI). „To system ratingu wiekowego stworzony w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych". Wy go z pewnością znacie jako ikonki na okładkach, czyli między innymi obrazki z piąchą, pająkiem lub strzykawką. Czy ktokolwiek przestrzega zasad tej klasyfikacji? A czy młodzieży sprzedaje się alkohol? Pożytek z PEGI jest taki, że często gra dostaje kategorię wiekową jeszcze zanim zapowie ją oficjalnie producent dzięki czemu dowiadujemy się o jej istnieniu. Plotki to dobra rzecz, więc za to trzeba podziękować temu systemowi. Czy faktycznie wskazuje on gry dla dorosłych? Sprawa jest mocno wątpliwa i dyskusyjna. ■

DOROSŁA LISTA

Na szczęście na rynku nie dominują tylko proste i naiwne gierki dla dzieciaków. Co roku dostajemy pozycje, które są skierowane do innego odbiorcy. Poniżej mocno subiektywna lista dorosłych gier. Jakie są Wasze typy? Czekamy na Wasze wypowiedzi na forum i listy do FAQ.

SHADOW OF THE COLOSSUS to sztandarowy przykład w moim materiale. Nie chodzi o brutalność, przekleństwa, nagość, czy użycie środków odurzających, ale o sposób narracji. To pozycja dla dojrzałego odbiorcy. Niekoniecznie dorosłego, bo to nie zawsze wiek decyduje o postrzeganiu gier, ale by dojrzeć piękno w samotnym przemierzaniu pustkowi i oszczędnej, ale jakże cudownej fabule, trzeba otworzyć się na emocje. Tej gry się nie przechodzi, ale powoli poznaje się jej smak. Wymaga ona cierpliwości i zrozumienia, że uczestniczymy w czymś naprawdę ważnym. I bardzo, bardzo smutnym.

SILENT HILL 2 można mylnie wrzucić do worka z horrorami, w których strzela się do potworów i od czasu do czasu rozwiązuje zagadki. Mamy w końcu bogaty arsenał, krwawe starcia i mocne, brutalne sceny. Jednak żeby zrozumieć senne, zamglone miasteczko trzeba poczuć ból głównego bohatera. Ten tytuł tworzy tak nieprawdopodobnie ciężki i depresyjny klimat, że odrzuci on z miejsca młodego odbiorcę, który liczy na szybką akcję i efektowną jatkę. Silent Hill 2 nawet w projektach przeciwników stara się coś przekazać, ale nie każdy może to dostrzec. W końcu spust naciska się mimowolnie, a w tym miasteczku trzeba myśleć...

FALLOUT 3 zdecydowanie stracił na dorosłości w porównaniu do poprzednich części, ale nadal dostarcza mocną, dojrzałą rozgrywkę. Producent chciał sprzedać swój tytuł, więc mocno musiał zaakcentować strzelanie i dodał w sumie niepotrzebną dawkę brutalności w postaci eksplodujący głów, czy nawet całych ciał, ale mimo wszystko udało mu się przygotować dojrzały świat. Pełny trudnych wyborów i niemoralnych decyzji. Samo przemierzanie zniszczonych krajobrazów i po prostu cieszenie się z każdej odkrytej miejscówki to również cecha dorosłego grania.

GRAND THEFT AUTO IV to z lekka kontrowersyjny przykład, ale czuję, że powinien się tu znaleźć. Naturalnie nie chodzi mi o samą rozgrywkę, która stawia na szaloną akcję, ale o fabułę. Pierwszy raz w historii tej serii stworzono tak ciężki i dołujący klimat. Bohater nie chce zostać szefem mafii, ani przejąć władzy nad miastem i zależy mu jedynie na zemście. Rockstar zrezygnował z ogranych motywów rodzinnych, czy straty ukochanej kobiety i faktycznie się postarał. Zwróćcie też choćby uwagę na to, że Nico przez całą grę nie pije alkoholu, odmawia innych używek (gracz może zdecydować inaczej, ale scenariusz już nie), a pierwszą szklaneczkę przechyla dopiero po wykonaniu swojego zadania.

BIOSHOCK oraz **HALF-LIFE 2** to teoretycznie tylko dwie kolejne strzelaniny, w dodatku napakowane po brzegi fantastyką, paranormalnymi mocami, potężnym arsenałem i sporą dawką brutalności, ale klimat tych produkcji docenią tylko smakosze dojrzałego grania. Obie gry przykuwają do ekranów i tworzą niezwykłą rzeczywistość. Całkowicie wirtualną, ale mimo wszystko jakże realną. ■

tym bardziej, że sporo tu celowniczków na szynach. To samo dzieje się w trybie multiplayer. Gra się bardzo szybko, nawet w spotkaniach wymagających współpracy pomiędzy graczami. Kombinacja: przewrót plus shotgun zdominowała mecze na Xbox Live i jest powtarzana w nieskończoność. Nie ma też mowy o specjalizacjach, bo każdy zaczyna walkę z podobnym arsenałem. I teraz widać, że Killzone 2 stawia na zupełnie inną rozgrywkę. Wolną, spokojną i bardziej strategiczną. Jeżeli granie w GoW2 jest zabawą, to przedzieranie się przez planetę Helghan należałoby uznać za pracę. Nawet siedzenie za sterami mecha wymaga od gracza przemyślanych działań. Jeszcze lepiej widać to w przypadku gry wieloosobowej. Podział na klasy, pełna specjalizacja, totalna współpraca. Tutaj trzeba się wykazać opanowaniem, pięć razy pomyśleć zamiast strzelać i przede wszystkim najważniejszy jest zespół jako całość, a nie indywidualne umiejętności celnego posyłania kul w przeciwników. Naturalnie ciężko postawić teraz obok tych tytułów MadWorld, ale do czego sprowadza się w nim rozgrywka? Biegania po stosunkowo małych planszach i mordowania hord wrogów w oczekiwaniu na pojawienie się mocarnego szefa. Jest szybko, dość bezmyślnie, liczy się walka i radocha płynąca z prostego, intuicyjnego machania wiilotem. Filozofia raczej żadna, ubaw maksymalny. I co z tego wszystkiego wynika? Podsumowując punkty dorosłości, okazuje się, że Killzone 2 to gra właśnie dla dorosłych, Gears of War 2 dla młodzieży, a MadWorld skierowany jest do... Dzieci! I jak Wam się to podoba? Tak, wydaje mi się, że w tym zestawieniu nie tylko mi coś nie pasuje. Jednak wystarczy, że wyrzuci się opisywaną na początku krwistą brutalność i pod względem samych mechanizmów rozgrywki takie zestawienie już całkiem nieźle się trzyma.

W GRZE POJAWIA SIĘ NAGOŚĆ

Czym zatem charakteryzuje się gra dla dorosłych? Sugerując się powyższym porównaniem, można stwierdzić, że nie epatuje przemocą bardziej niż jest to konieczne, więc postrzelony człowiek krwawi, ale przy okazji nie zabryzguje całego ekranu. Dostarcza też solidną fabułę i dobrze zarysowanych bohaterów, którzy nie używają przekleństw, jako przecinków. Jeżeli tak, jak w przypadku Killzone 2, pokazuje nam wojnę, to faktycznie widzimy ciężkie, przerażające starcia, a nie gości rzucających chłodnymi tekstami. Taka gra wymaga od odbiorcy wysiłku, przemyślenia działań i promuje opanowanie, a nie niesamowite zdolności manualne. I przede wszystkim wywołuje emocje, które będą czymś więcej niż tylko ekscytacją po przecięciu nieprzyjaciela piłą mechaniczną.

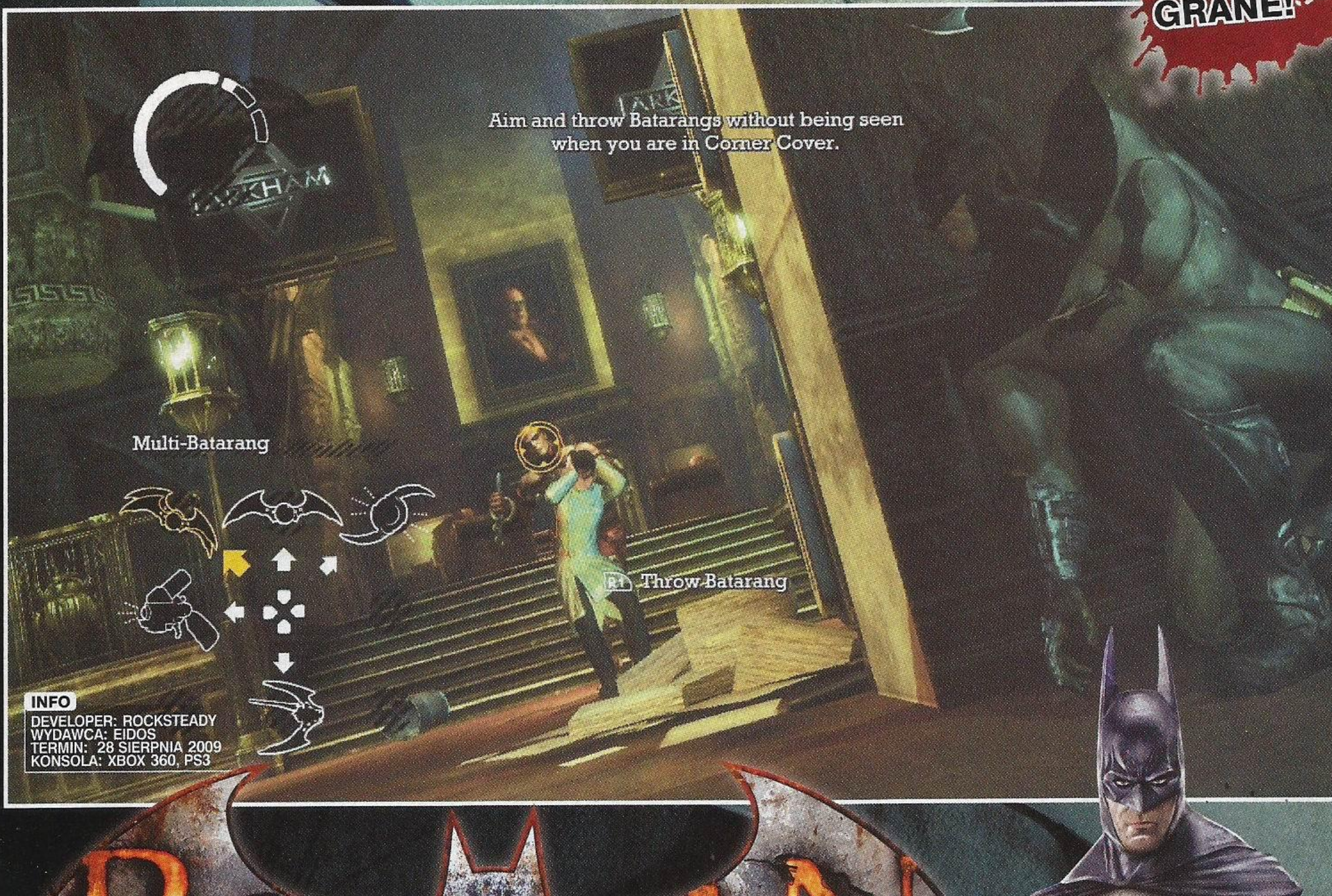
Zdaje sobie sprawę, że ta definicja zmieniałaby się w zależności od gier (patrz ramka) i ich gatunków, a podważyć ją można bardzo łatwo. Strzelanina na obcej planecie będącej wielką baterią? Starcia z łysymi facetami w kretyńskich maskach? Wykorzystywanie piorunów do walki? Tak, w ten sposób można zbić wszelkie argumenty o dorosłości Killzone 2. Możliwe więc, że to podsumowanie uprawnia jedynie do stwierdzenia, że jest to jedna z najbardziej dojrzałych strzelanin na konsole?

W GRZE POJAWIAJĄ SIĘ NAWIĄZANIA DO NARKOTYKÓW

Nie oszukujmy się. Nasze hobby nie należy do najbardziej ambitnych i obciążających intelektualnie. Chodzi o rozrywkę. Grać każdy może, trochę lepiej, trochę gorzej, ale da radę. Tematy są spłycane, fabuła zazwyczaj jest ostatnim elementem, nad którym pracuje producent, a bohaterowie powstają w oparciu o stereotypy. Brutalność przechodzi praktycznie zawsze, bo ludzie lubią sobie postrzelać, ale nagość to temat zakazany. Wystarczyła przecież delikatna scena w Mass Effect, by Xbox 360 został ochrzczony jako SexBox. Poza tym cała branża zmieniła się w ostatnich latach i uderzyła w stronę rodziny i dzieciaków. Gry są banalnie proste, stawiają na poznanie zasad w locie i zbliżają się poziomem zaawansowania do Ponga. Ale przede wszystkim – muszą się sprzedawać! Wiadomo, że film akcji Made in Hollywood przyciągnie więcej osób, niż ambitne, trudne produkcje. I trzeba sobie wreszcie zadać pytanie, czy faktycznie chcemy tych dorosłych gier, takich jak Heavy Rain, która ma być skierowana do dojrzałej widowni? Czy po pracy, szkole, czy zajęciach na studiach mamy jeszcze siłę i ochotę na solidną dawkę rzeczywistości na ekranach telewizorów, czy właśnie oczekujemy czegoś znacznie lżejszego? Na to pytanie tak naprawdę nie da się jednoznacznie odpowiedzieć i zależy to od każdego gracza indywidualnie. Ja w dalszym ciągu stawiam na rozrywkę, ale zbyt często mam ochotę napisać w recenzji, że za scenariusz odpowiada idiota. Jeżeli dany tytuł zgarnia kategorię wiekową od lat 18, to chciałbym wiedzieć, że nie oznacza to jedynie odciętych głów, przekleństw i rozjeżdżania przechodniów.

Dobrze jest móc wybierać, raz z szaleństwem w oczach zaliczyć kilka brutalnych kombinacji w MadWorld, a innym razem osiodłać Brumaka i dokonać masowej eksterminacji. I na całe szczęście można też skończyć Killzone 2 i zastanowić się, jaki sens ma ta cała wojna na planecie Helghan. W końcu zdolność dokonywania wyborów jest taka dorosła... //**Fax**

JUŻ GRANE!



INFO
DEVELOPER: ROCKSTEADY
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: 28 SIERPNIA 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

BATMAN ARKHAM ASYLUM™

Christopher Nolan może spokojnie wziąć urlop od batuniwersum, bo ekipa Rocksteady lada moment dostarczy wysokokaloryczną potrawkę z nietoperza

Joker wita, Joker zmyka. Zaskakuje, atakuje. Gacek mnie szuka, tu puka, tam puka. Do Arkham wkracza, tu złość nie popłaca. Bo kiedy mnie wkurzy, pokażę mu palec – tak, ten duży. Niech Nietoperek tak nie zamula, do Azylu pasuje jak ulał. Joker macha i drze łacha.

Jestem oczarowany wczesną wersją nowej gry o Batmanie i wszystko jest na najlepszej drodze, by w sierpniu na półkach sklepowych pojawił się tytuł wychuchany i obszerny. Bez namysłu zatopiłem się w osławionym psychiatryku Gotham, ale to, czego doświadczyłem, przerosło nawet moje wygórowane oczekiwania. Jeśli do tej pory wątpiliście w Arkham Asylum to właśnie nadszedł dobry moment, by zmienić drużynę i zacząć odliczać dni do premiery. Komiksowe realia wykorzystano do cna, tworząc sugestywny świat i klimat, jakiego nie powstydziłaby się żadna gra. Łyknąłem niemal połowę finalnego kodu, a zaraz potem zacząłem grać od nowa – co więcej, na pewno w wypadku ostatecznej wersji zrobię to samo. Oto dlaczego.

TEN JOKER, KTO SIĘ ŚMIEJE OSTATNI

Po pierwsze i najważniejsze, znakomicie odwzorowano tutaj noir Gotham, czy raczej Arkham, bo reszta metropolii jest widoczna jedynie w oddali. Na wielu polach osiągnięto fantastyczny kompromis między komiksowością a filmowym „realizmem". Licencja obejmuje oczywiście „jedynie" własność intelektualną DC, ale autorzy pofolgowali sobie gdzie tylko mogli, nierzadko wzbogacając świat własnymi pomysłami. W ciągu kilkunastu godzin intensywnej gry nie spotkałem się z naciąganiem jakiegoś elementu fabuły, a postacie intrygują od samego początku i nie są jednowymiarowe. W tym zresztą tkwi siła komiksów o Mrocznym Rycerzu, przegląd jego oponentów to jak wycieczka rollercoasterem po parku rozrywki ludzkiej psychiki. Mówiąc ściślej, wynaturzeń tej psychiki. Autorzy podjęli też kilka odważnych decyzji, z gry wyleciał niekoniecznie uwielbiany Robin, a pojawiła się na przykład tajemnicza persona określana mianem Spirit of Arkham Asylum. Rozwiązanie zagadki przeszłości tej postaci to jedno z wielu pobocznych zadań, których można, ale nie trzeba się podjąć. Przez kilkadziesiąt minut gry wydawało mi się, że spłaszczono charakter Batmana i zrobiono

□ KUPĄ MOŚCI PANOWIE Batman jest zajęty dwoma koleżkami, ale uwaga, białe błyskawice widoczne nad głową oprycha widocznego na pierwszym planie sygnalizują, że szykuje się on do ataku. Tym gorzej dla niego – zaraz zostanie pozbawiony kilku niepotrzebnych kości i padnie na ziemię w bólach.

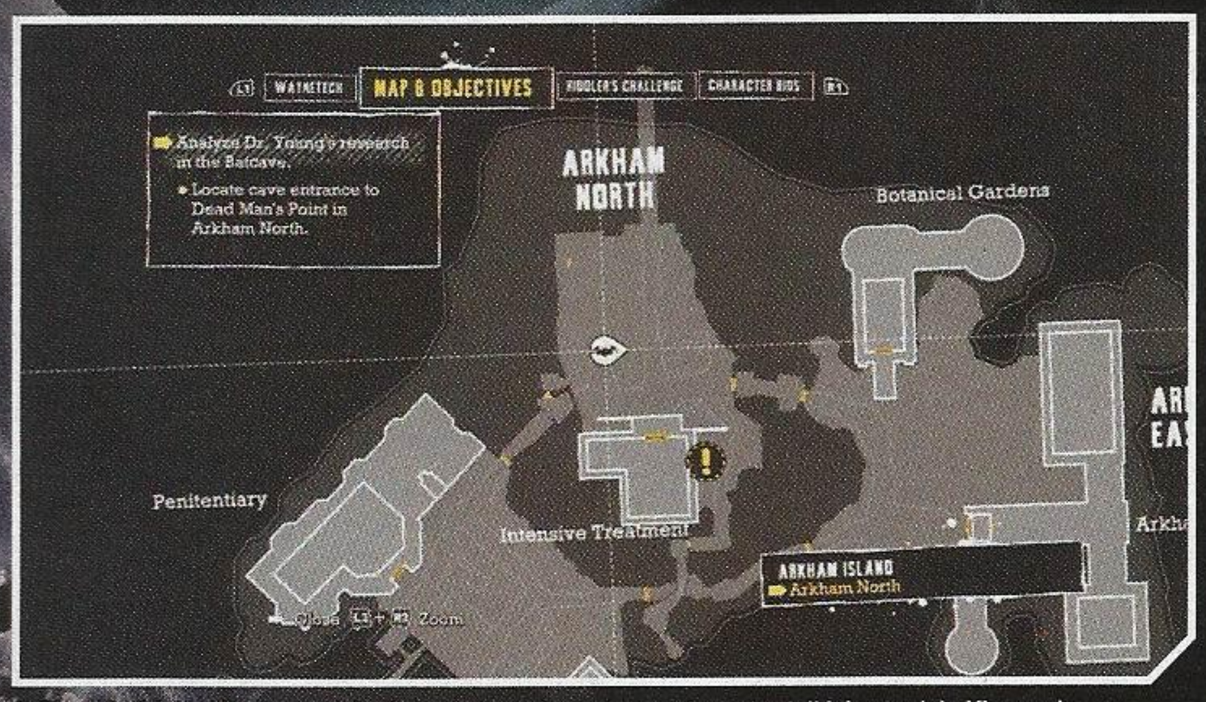
z niego tylko pretekst do pokazywania plejady świrusów Gotham, ale przecież Bruce Wayne też może „pochwalić się" traumą z dzieciństwa i jeśli czytaliście uważnie powyższy akapit, na pewno się domyślacie, że Rocksteady nie podeszli do tego zagadnienia sztampowo.

Batusiu-lalusiu, nie cackaj się ze sobą, lepiej uważaj, czy Joker nie czai się za tobą! Hahahihahohaha! Miej oczy dookoła głowy, choć na mój atak nie będziesz gotowy. Rymów składać nie umiem, za to szaleństwa sobie winszuję! Sam złapać się dałem, ale większy plan w głowie miałem. Już niebawem go wykonam, a ty wtedy powiesz tylko „konam". Joker macha i drze łacha, hahahihahohaha!

Zakapturzony Krzyżowiec nie byłby kompletny bez swojego wroga numer jeden, psychodelicznego i nieprzewidywalnego klauna. Joker w Arkham Asylum znajduje się na własne życzenie i odkrywanie celu jego działań jest motorem napędowym sporej części fabuły. Nie mogę się doczekać rozwinięcia rywalizacji Jokera z Batmanem, bo mimo ogrania sporej części gry nie miałem okazji stanąć z nim oko w oko. Fakt, śledził każdy mój ruch poprzez kamery w Arkham, odzywał się przez megafony, ostrzegał swoich żołnierzy przede mną i snuł swoją straceńczą intrygę, ale nie objawił się bezpośrednio. Taka zagrywka znakomicie buduje napięcie i wiem, że będę coraz bardziej czekał na konfrontację. Joker ma w zakładzie większość ze swoich przyjaciół, lista oponentów w ostatecznej grze będzie imponująca, ja zetknąłem się z kilkoma z nich. Harley Quinn w wersji „chodź-a-smagnę-cię-biczem" jest zabójczo seksowna, ale chyba jeszcze bardziej niezrównoważona psychicznie. Nafaszerowany zielonymi toksynami Bane to groźny kawał mięcha z niezłą parą w łapach, jednak jego design nie odbiega od komiksowego pierwowzoru. Pojawił się jeszcze stuknięty gołoklatowiec Zsasz, ale walka z nim była rozczarowująco krótka. Nie spotkałem się z Riddlerem, choć Edward N. nie przepuścił okazji i komunikował się z Batmanem poprzez interkom. Jego postać pozwoliła autorom na sprytny zabieg dotyczący sekretów i wszelkich bonusów, jakie można znaleźć w grze.

CO TO JEST – NAJPIERW MA 4 NOGI, POTEM 2, A NA KOŃCU 3?

W każdej miejscówce Riddler rękoma projektanta poziomów poukrywał różne ciekawe rzeczy i bawi się z Mrocznym Rycerzem w ciuciubabkę. Najpowszechniejsze są niegroźnie kłapiące



□ PLAN MIASTA Mapa przydaje się nadzwyczaj często, pomimo niewielkich wpadek. Klarownie zaznaczono na niej najbliższe cele misji, a jak się postarać, można wyhaczyć upgrade ujawniający położenie zagadek Riddlera.

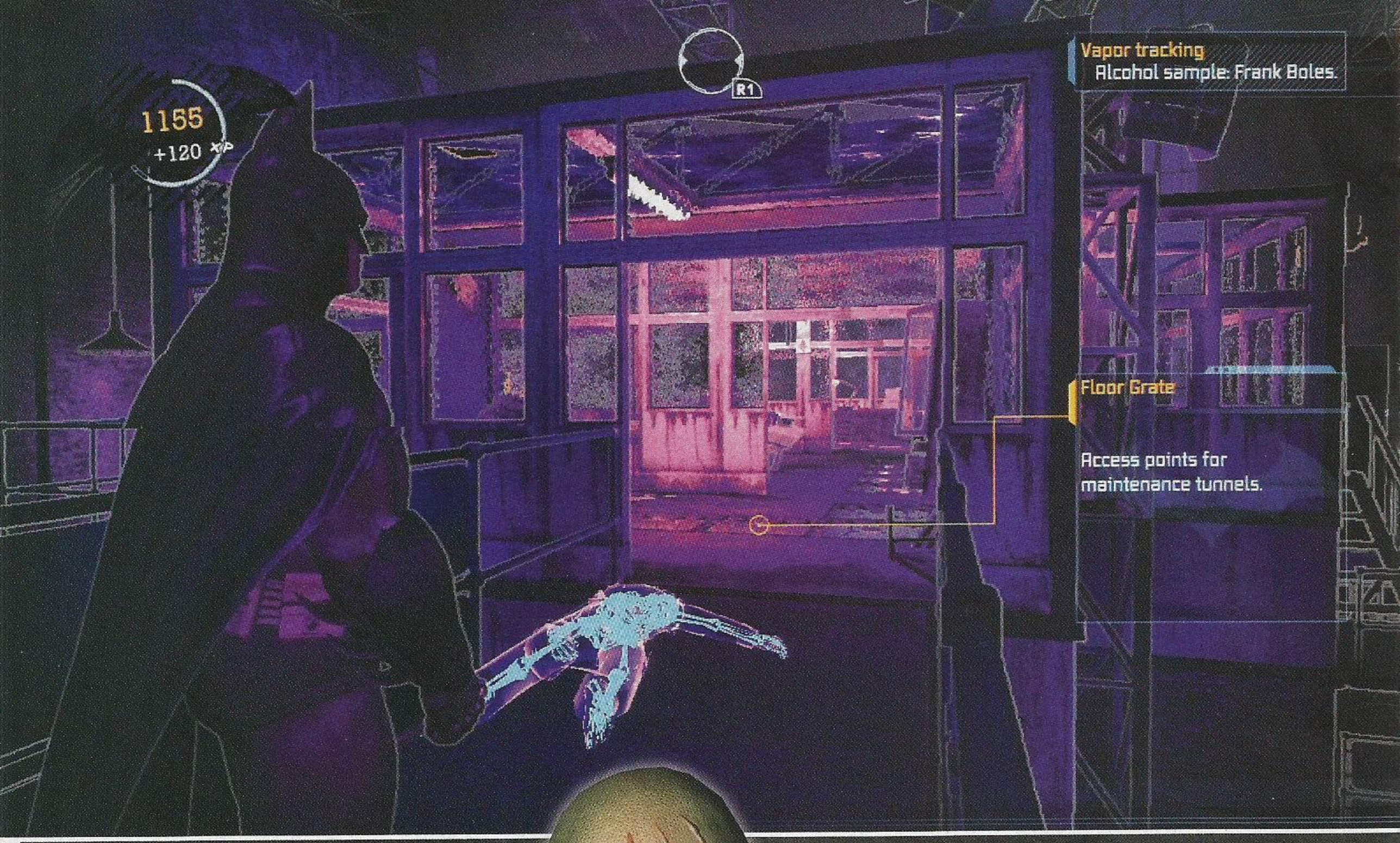
□ WYDAJNY SILNIK Miejscówki są prześliczne, okraszono je taką masą szczegółów, że przyjemność sprawia majestatyczne przemierzanie ich masywną postacią Mrocznego Rycerza. Animacja na poziomie 60 klatek budzi respekt, choć chrupnięcia się zdarzają.

sztuczne szczęki i symbole znaku zapytania umieszczone w na pozór niedostępnych miejscach. Jednak prawdziwa zabawa zaczyna się przy rozwiązywaniu łamigłówek, a Edward Nigma stara się, by brzmiały zdawkowo i niezrozumiale. W takich momentach gra zaczyna przypominać przygodówkę, ale Batman to przecież przede wszystkim detektyw i twórcy na szczęście o tym nie zapomnieli. Pod lewym spustem umieszczono przełączanie widoku między normalnym a śledczym. Efekty tego drugiego widać na jednym ze screenów: uzbrojeni wrogowie są oznaczeni na czerwono, można patrzeć przez ściany, a przede wszystkim łatwiej dojrzeć poukrywane elementy otoczenia. Może to być osłabiona ściana, schowana kratka wentylacyjna albo ślad prowadzący po nitce do kłębka. Czuć, że to integralna część gry i nie została potraktowana po macoszemu, a wyśledzenie najpierw odcisku palca albo zapachu, a potem kolejnych znaków sprawia niemałą radochę. Przełączanie następuje w locie bez jakichkolwiek zwolnień, co świadczy tylko i wyłącznie o kunszcie programistów.

Batman nie jest superherosem z Kryptonu i wystarczy kilka strzałów, by na zawsze zawisł głową w dół. Jedna z późniejszych misji wymaga dostania się do jednego z budynków na otwartym placu Azylu Arkham i wydaje się banalna, ale w starciach z Jokerem i jego bandą nie ma miejsca na banał. Z rozsianych wokół

KONFRONTACJE

Joker i Batman w Arkham Asylum przemawiają tymi samymi głosami, które można było usłyszeć w jednej z animowanych serii. Kevin Conroy spisuje się na medal, ale ustępuje pola Markowi Hamillowi – jego kilkanaście rodzajów psychodelicznego śmiechu jest nie do pobicia. Scenariusz napisał Paul Dini, odpowiedzialny za historię w Batman: The Animated Series. Wymyślił masę klimatycznych kwestii dla Jokera, ale oczywiście żadna nie jest zbyt ostra. Twórcy bardzo uważali, żeby gra nie dorobiła się znaczka „tylko dla dorosłych", na pewno jednak nie jest to tytuł dla fanów lalusiowatego Batman: Forever. Dzięki takiemu podejściu udało się znakomicie oddać atmosferę mrocznego Arkham, które potrafiło niejednokrotnie zainspirować autorów komiksów. O więzieniu powstawały świetne albumy, ale dopiero dzięki grze Rocksteady można udać się do środka i spróbować rozgryźć zagadkę umysłu Jokera. O ile Batman przetrwa wszystkie ataki na jego osobowość. Tyle czasu pośród szaleńców musi odcisnąć piętno na psychice…



□ I SEE CRAZY PEOPLE Sporą część gry przechodziłem z włączonym widokiem detektywa, żeby przypadkiem czegoś nie przeoczyć. Ważniejsze elementy miejscówek są nawet opisane, niczym w staroszkolnych przygodówkach.

wieżyczek okolicę przeczesują snajperzy, skuleni i niewidoczni, chyba że włączy się widok detektywa. Wtedy wrogowie widnieją jak na dłoni i jedynym problemem jest podkradnięcie się do nich.

Żal mi ciebie, Mroczny Rycerzyku, czemu robisz wokół mnie tyle krzyku? Dziś ci się przyfarci, opowiem niewinny żarcik. Co to jest, ma dwie nogi i krwawi? Boisz się odpowiedzi, przeraża cię, co mi w głowie siedzi? Jednak umowa to umowa, oto rozwiązanie – to psa połowa! Joker macha i drze łacha.

Pewne uproszczenia widać wewnątrz zakładu, bo choć pomieszczenia są dość jasne, wrogowie zachowują się, jakby mrok przesłaniał im widok. Z miejsca przyklasnąłem temu rozwiązaniu, bo dzięki niemu można łatwiej zorientować się w rozkładzie sił, a wszelkie popisowe akcje Człowieka-Nietoperza są klarowne i wyglądają diabelnie efektownie. Na początku do dyspozycji jest tylko podstawowy Batarang, ale wraz z sukcesami w walkach i znajdowaniem kolejnych sekretów Riddlera, można rozwijać postać. Tutaj zaczyna się mokry sen każdego batfana. Wśród 30 umiejętności nie ma takiej, na którą szkoda byłoby punktów doświadczenia, choć trochę żałuję, że wzmocnienia kostiumu nie są widoczne na modelu postaci. Jednym z pierwszych bat-sztuczek, na jakie się połasiłem, był Inverted Takedown, czyli możliwość zwisania z rozsianych tu i ówdzie gargulców, co pozwala chwytać i nokautować przechodzących poniżej koleżków. Oczywiście Batman nie jest zabójcą, choć trudno mi uwierzyć,

SZEFIE, ROBI SIĘ

Do premiery pozostało kilka tygodni, dobrze byłoby, gdyby autorzy poświęcili ten czas na solidne testy. O tearingu i niskim poziomie trudności wspomniałem w głównym tekście, ale czy jest coś, co można by zmienić w mechanice zabawy? Oczywiście, że tak. Oto moje propozycje:

■ KTO ZAKOSIŁ KLUCZ?
Przede wszystkim przydałoby się otworzyć wszystkie drzwi już na początku gry, a nie czekać z tym aż fabuła rozwinie skrzydła. Dziwnie wyglądają pozamykane podwoje Arkham, które ledwie chwilę później otwierają się przed Batmanem. Rozumiem, że to nie do końca sandbox, ale takie rozwiązanie wygląda archaicznie.

■ GPS NAWALA
Kilka razy zdarzyło się, że mapa wskazywała budynek, do którego Nietoperz musiał się udać, ale już nie określała, na jakiej wysokości znajduje się wejście. Ponadto kilka razy Batman korzysta z nieoficjalnych dróg, ale mapa pozostaje niewzruszona i uparcie sugeruje podstawowe wejście. Dlatego po pewnym czasie nie do końca jej ufałem, choć i tak jest bardziej przydatna niż w wielu innych grach.

■ PAN REŻYSER
Kamera zachowywała się całkiem nieźle, ale zdarzało się jej pokazywać akcję z perspektywy rosnącego obok krzaka. Krnąbrność była szczególnie widoczna w momencie finisherów, kiedy Batman mocarnym ciosem kończył taniec z kolejną grupą osiłków. Czas zwalniał, a kamera ustawiała się tak, że nic nie było widać. Przydałaby się również większa kontrola nad nią, kiedy Bruce zwisa do góry nogami z gargulców, bo w tej chwili widoczność jest ograniczona, więc efektowności w tym niewiele.

■ FIGHTING FORCE
Fajnie, że przeciwnicy nie czekają na swoją kolej i atakują Mrocznego Rycerza, ale system wiele wybacza. Dość powiedzieć, że przycisk przechwytu można wcisnąć w ostatniej chwili, a i tak zadziała. Całość funkcjonuje fantastycznie, choć jedno nie dawało mi spokoju – kiedy wykańczałem leżącego na glebie koleżkę, byłem wystawiony na ciosy innych ziomków. Nie miałem możliwości ucieczki czy bloku, po prostu Batman dostawał wciry. Przydałaby się większa kontrola nad bohaterem po uskutecznieniu finishera. Fajnie za to wygląda efekt „podwójnego widzenia" po oberwaniu metalową rurą.

że podduszony gość zwisający głową w dół, jest w stanie wyjść z tego cało. Ukrywanie się pod sufitami pozwala wczuć się w rolę bardziej niż w którejkolwiek wcześniejszej grze o Mrocznym Rycerzu. Do tego stopnia, że choć nie było to wymagane i tak starałem się skrycie eliminować kolejnych wrogów. To wielka satysfakcja słyszeć przestraszone głosy „on gdzieś tu jest, zawijajmy się stąd" i spokojnie planować kolejne ataki. Standardowy Batarang na niewiele się przyda, ale jego wzmocnione wersje mogą posłużyć jako wabik na ciekawskich przeciwników. Rozwój postaci jest prowadzony na tyle dynamicznie, że nie nadążałem nacieszyć się świeżo nabytą umiejętnością, a już mogłem testować kolejną. Otwarty świat daje duże możliwości i choć Arkham ma ograniczone terytorium, jego zwiedzanie się nie nudzi. Dopracowano nawet mapę, która bardzo często jest w grach tylko utrudnieniem. Ale nie tu – podgląda się ją w ułamku sekundy i jest niezwykle pomocna; nie wiem, czy bez niej mierzenie się z zagadkami Riddlera miałoby jakiekolwiek szansę powodzenia. Łamigłówki są oznaczone na mapie znakami zapytania – niby niewiele, a kilkanaście razy wydatnie pomogło mi w umysłowym pojedynku z E. Nigmą.

Po intensywnym ograniu bety wiem, że gra z całą pewnością pojawi się w podsumowaniach 2009 roku

PELERYNA PRZYBRUDZONA PIASKIEM

Nie jest to typowy sandbox w rodzaju GTA czy Assassin's Creed, ale pomiędzy budynkami Azylu jest na tyle dużo przestrzeni, żeby nie poczuć się skrępowanym. Sensownie i interesująco poprowadzona fabuła zazwyczaj skutkuje stuprocentową liniowością, w tym wypadku ekipa Rocksteady wycisnęła z konwencji tyle, ile tylko można. Zazwyczaj do wykonania jest kilka równorzędnych zadań i wybór kolejności pozostawiono graczowi, starając się przy tym, by nie zasnął ratując trzecią z rzędu grupę psychiatrów z Arkham. Zwroty akcji są naturalnie sprawką Jokera, ale gracz ma wrażenie, że uczestniczy w wydarzeniach i jeszcze silniej się angażuje.

Batman nie unika walki, ale ten aspekt celowo zostawiłem na koniec, bo tak zwykło się robić z deserami. System jest przeraźliwie prosty do opanowania, ale w ruchu wygląda diabelnie efektownie i choć animacje ruchów po pewnym czasie zaczynają się powtarzać, to równocześnie do dyspozycji zostaje oddanych kilka innych sposobów na rozprawienie się z oprychami. Jeden przycisk odpowiada za atak, jeden za przechwyt i... To w zasadzie tyle, ale można łączyć je w kombinacje – wtedy do garnituru ruchów Mrocznego Rycerza wchodzą mocarne rzuty, obezwładniające finishery albo chwilowe oślepienie peleryną. To nie wszystko, bo atakować można z rozbiegu, wbijając się kopniakiem w pierwszego koleżkę, lub w środku walki efektownie wykonać salto za plecy i zdzielić zaskoczonego pachoła Jokera. Kamera wymiany ciosów pokazuje z oddalenia i choć czasem się gubi, to i tak czułem się jakbym oglądał

□ JAK Z KOMIKSU Batmobil wraca do swojej pierwotnej formy, po nolanowym Tumblerze nie ma śladu. W jednej misji trzeba ostudzić zapał chłopaków testujących wytrzymałość batauta na ciosy dechami i rurami. Ale to nie koniec czasu antenowego Batmobilu w Arkham Asylum, a kolejne wykorzystanie jest dużo bardziej pomysłowe. Prawdopodobnie jednak nie zasiądziemy za sterami. Może w sequelu?

RAPORT: BATMAN ARKHAM ASYLUM

kolejny film o Nietoperzu z Gotham. Nokauty mają odpowiedni power, swoje robią też zwolnienia czasu, dzięki którym można się nasycić własnymi wyczynami. Nieważne ilu wrogów napada na Batmana, trzeba tylko pamiętać o dwóch rzeczach – najpierw rozprawić się z uzbrojonymi w karabiny i noże. Reszta polegnie niejako przy okazji. Trochę szkoda, że nie można walczyć zabraną przeciwnikom bronią – tylko oni potrafią podnosić gazrurki i masywne kije. Batman nie jest chucherkiem, ale zawsze miło by było przyłożyć oprychowi jego własną bronią.

Na całościową ocenę Arkham Asylum przyjdzie czas w recenzji, ale po intensywnym ograniu bety wiem, że gra z całą pewnością pojawi się w podsumowaniach 2009 roku. Jednak wysoka jakość nie przesłoniła mi jej wad, w tym szczególnie uciążliwego „rozrywania" ekranu (ang. tearing), które polega na załamywaniu się klatek animacji. Wygląda to straszliwie, ale poza tym gra jest prześliczna i płynna, a w kilku momentach prezentuj się wprost fenomenalnie. Jest też bardzo łatwa (pomijając zagadki Riddlera), idzie się przez Arkham jak burza. Mnie to pasuje, ale zdaję sobie sprawę, że nie każdy lubi prostą rozgrywkę. Miałem wrażenie, że kilka sampli przypomina kapitalną ścieżkę dźwiękową ostatniego filmu z Batmanem, ale nawet jeśli się mylę, to muzycznie Arkham Asylum nie ma się czego wstydzić. O dubbingu budującym lwią część chorego klimatu gry rozwodzę się w okolicznej ramce. Testowałem też dostępne Challenge (niestety nie jako Joker), które przedłużają zabawę, ale są po prostu walkami z coraz większą liczbą przeciwników – prawdę mówiąc wolałem przeznaczyć ten czas na ponownie przechodzenie dostępnej części gry. Swoje wyniki z trybu Challenge będzie można porównać z innymi batgraczami z całego świata, co jest miłym gestem, ale chyba każdy wolałby pełnoprawnego multiplayera. Może w sequelu. Na razie z niecierpliwością czekam na finalny produkt, bo mój apetyt nie został zaspokojony. Osiedlę się w Azylu Arkham i będę tam mieszkał do końca życia. Podobno czynsz jest niski.

□ MAM CERTYFIKATY CZTERY Pojawienie się Jokera nigdy nie jest sztampowe, a niektóre pomieszczenia zaprojektowano tylko po to, by mógł mieć swoje pięć minut. Tutaj w wersji „jestem hardkorem, wszedłem do telewizora". A Batman na to: „nie weszłeś!".

Z gry wyleciał niekoniecznie uwielbiany Robin, a pojawiła się na przykład tajemnicza persona określana mianem Spirit of Arkham Asylum

Batmanku, słyszałeś o piekle przypowieść? Czy ci ją opowiedzieć? Dobrymi chęciami je wybrukowano – brałeś w tym udział czy cię zmuszano? Porzuć wszelką nadzieję, który tu wstąpiłeś, przekroczyłeś bramy Azylu – można rzec, że już nie żyjesz. Hahahihahohaha! Jesteś wśród wariatów, a czujesz się jak w domu, powinno to ci dać do myślenia, komu jak komu. Ale Mroczny Rycerz tu się pogubił, tym razem to ja będę górą, a Gotham zaleję śmiechu chmurą. Ty zginiesz ostatni, najpierw przeżyjesz na nowo śmierć ojca i matki. Joker macha i drze łacha. Hahahihahohaha!
// Gonzo

GADU GADU

Komiksowa licencja Batmana jest przebogata, czemu ciężko się dziwić, skoro minęło 70 lat istnienia tej postaci w masowej świadomości. Przez ten szmat czasu Człowiek-Nietoperz stykał się z wieloma różnymi przeciwnikami i dla laika lista batzłoczyńców może być trudna do spamiętania. Poison Ivy, Scarecrow, Penguin, Killer Croc, Two-Face – można wymieniać bez końca i wyobrażam sobie debaty autorów gry, które postacie umieścić w grze, a które lepiej na razie zostawić i wrócić do nich w ewentualnym sequelu. Bogactwo czasem też bywa problemem, lecz w Arkham Asylum poradzono sobie z nim wyśmienicie, a połapanie się we wszystkich zależnościach ułatwia przejrzysta przeglądarka. Oprócz krótkiego bio i ciekawostek, można odsłuchać nagrań znalezionych podczas właściwej rozgrywki – podobnie jak w BioShocku, tło fabularne budują taśmy z terapii kolejnych świrów Gotham. Pomysł zrealizowano perfekcyjnie, zapiski rozmów szaleńców z psychiatrami Azylu umożliwiają niebezpieczną wycieczkę w głowy więźniów Arkham. Tu nikt nie jest normalny, a gierki z lekarzami przypominały mi, co się działo w „Milczeniu owiec". Lecter był mistrzem, ale Joker też staje na wysokości zadania i rozkochuje w sobie przyszłą Harley Quinn.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

52 **Prototype** — Xbox 360, PlayStation 3
54 **Air Traffic Controller** — NDS
54 **Jagged Alliance** — NDS
54 **Ghostbusters The Video Game** — NDS
54 **Legendary Starfy** — NDS
54 **Great Giana Sisters** — NDS
54 **Knights in the Nightmare** — NDS
55 **Punch Out!!** — Wii
56 **Fight Night Round 4** — Xbox 360, PlayStation 3
58 **Dynasty Warriors: Gundam 2** — Xbox 360, PlayStation 3
58 **Tiger Woods PGA Tour 10** — Wii
59 **Rock Band Unplugged** — PSP
60 **Call of Juarez: Bound in Blood** — Xbox 360, PlayStation 3
62 **EA Sports Active** — Wii
63 **Class of Heroes** — PSP
63 **Boom Blox Smash Party** — Wii
64 **Red Faction: Guerrilla** — Xbox 360, PlayStation 3
66 **The Conduit** — Wii
67 **Rock Revolution** — Xbox 360, PlayStation 3
67 **SBK-09** — Xbox 360, PlayStation 3
68 **FUEL** — Xbox 360, PlayStation 3
70 **Crimson Gem Saga** — PSP
71 **Secret Agent Clank** — PlayStation 2
71 **CID The Dummy** — PlayStation 2, PSP, Wii
71 **Deadly Creatures** — Wii
72 **Star Ocean: The Last Hope** — Xbox 360
74 **Grand Slam Tennis** — Wii
75 **Virtua Tennis 2009** — Wii
76 **Indiana Jones and the Staff of Kings** — PlayStation 2, PSP, Wii
78 **Sam & Max: Save The World** — Xbox 360
78 **Space Invaders Extreme** — Xbox 360
78 **Blazing Birds** — Xbox 360
78 **Sonic The Hedgehog 3** — Xbox 360, PlayStation 3
78 **Numblast** — PSP, PlayStation 3
78 **Cellfactor: Psychokinetic Wars** — Xbox 360, PlayStation 3
80 **Overlord II** — Xbox 360, PlayStation 3

N+ MOST WANTED SIERPIEŃ 2009

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Wersja preview, w którą zaopatrzył nas dystrybutor dała się ograć według licznika gry do 43 procent. Nie możemy sie doczekać tego, co będzie dalej.

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
Japonia zdobyta, czas na resztę świata. Ten action-rpg Capcomu na PSP zapowiada się na prawdziwego killera.

WII SPORTS RESORT
Nowe pomysły Shigeru Miyamoto i obsługa Motion+? To nie może się nie udać.

Czułości upragniona

Nakładka Wii Motion Plus, dzięki której wiilot wreszcie jest tak czuły, jak powinien być od początku swojego istnienia, to niezwykle intrygujący ruch ze strony Nintendo. Intrygujący, bo jesteśmy ciekawi jak przyjmie go rynek. Co prawda nie jest to pierwszy taki przypadek w historii konsol firmowanych przez giganta z Kioto, ani w historii konsol w ogóle – swego czasu SEGA wykrwawiła się na dwóch dodatkach do 16-bitowego MegaDrive, napędzie SEGA CD oraz pseudo-32 bitowej nakładce 32X, które po prostu nie odniosły spodziewanego sukcesu. Jeśli chodzi o samo Nintendo, warto wspomnieć choćby rozszerzenie pamięci do Nintendo 64 (które pozwalało uruchomić część gier, jak choćby kultowe Rogue Squadron czy drugą część Turoka, w wyższej niż standardowa rozdzielczości) – Motion+ to, podobnie jak Expansion Pak, dodatek w pełni opcjonalny, ale nigdy wcześniej takie rozszerzenie nie zmieniały przyjemności płynącej z gry w tak radykalny sposób. Rogue Squadron w szokującej wtedy rozdzielczości 640x480 na niewielkim, porównując go do dzisiejszych plazm-gigantów, ekranie zwykłego telewizora różnił się na pierwszy rzut oka (na drugi zresztą też) trochę bardziej wygładzonymi krawędziami. Za to recenzowane przez nas w tym miesiącu Tiger Woods PGA Tour 10, Virtua Tennis 2009 czy Grand Slam Tennis po wykryciu Motion+ oferują zupełnie nową jakość zabawy i precyzję sterowania.

Oczywiście zdajemy sobie sprawę z faktu, że marketing Wii skierowany jest głównie do casuali i to dzięki nim biała konsola Nintendo sprzedaje się tak fenomenalnie. Ponad 50 milionów konsol zainstalowanych w domach, mimo wyższej ceny niż choćby Xbox 360 Arcade, to w dalszym ciągu kapitalny i nieodmiennie szokujący wynik. Na Wii ukazuje się nieprawdopodobna i niespotykana wcześniej ilość casualowych crapów, których nawet nie recenzujemy w magazynie, bo szkoda miejsca i czasu, ale... Motion+ to właśnie ukłon w stronę hardcore'owców, bo casualom do szczęścia wystarczy Wii Sports i tenis z miiludkami. To hardcore'owcy wymusili nowe, precyzyjne sterowanie i oczekują gier, które je wykorzysta. Wydaje się, że najlepsze ze strony Wii dopiero przed nami – sam Miyamoto zapowiedział, że w nową Zeldę bez Motion+ po prostu nie da się zagrać!

Niedługo okaże się czy Nintendo planuje wycisnąć z graczy ile się tylko da, czy też po prostu naprawia swoje, może nie tyle błędy, co niedoróbki – kolejnym krokiem powinna być modyfikacja wiilota, zarówno sprzedawanego osobno, jak i pakowanego do zestawów z nowymi konsolami, w taki sposób, by zawierał wbudowane już Motion+. Oczywiście bez podnoszenia ceny tego dość drogiego przecież kontrolera. Mamy nadzieję, że Ninty wybierze właśnie tę drogę. Najprawdopodobniej nie doczekamy się jednak upgrade'u konsoli do modelu wyświetlającego grafikę w HD, a szkoda – Nintendo wie, co najlepsze dla swojego bankowego konta, co potwierdzają wspomniane już wyniki sprzedaży. Z drugiej strony, jeśli weźmiemy pod uwagę liczbę dostępnych od 1989 roku wersji poczciwego GameBoya (zwykły, pocket, light, color, pocket colour, advance, advance sp, micro), to kto wie, co nas czeka. Nintendo potrafi zaskakiwać. ■■

PROTOTYPE

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Radical Ent
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

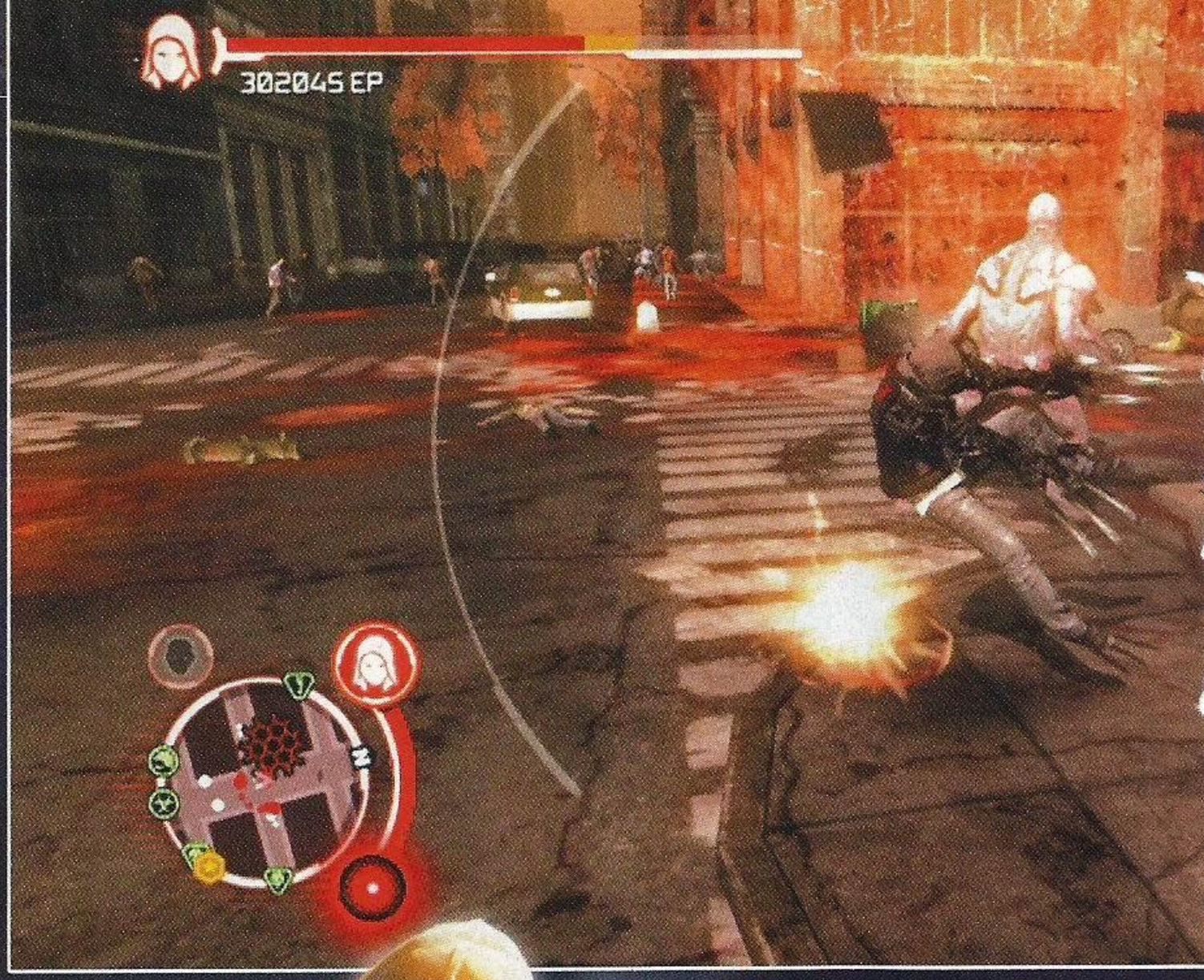
GULASH: Prototype powstawał bardzo długo, o pół roku za długo – gdyby gra została wydana, jak pierwotnie planowano, w ubiegłym roku, z pewnością namieszałaby bardziej. Teraz grafika, choć na ekranie dzieje się wiele, niestety nie robi już takiego wrażenia. Podobają mi się projekty postaci, fabuła, totalna rozpierducha, ale to nie jest gra, która zatrzymałaby mnie na nockę. Najlepiej ją sobie dawkować. Bo nie ulega wątpliwości że zagrać warto. To hardkorowy tytuł – krew, mocz i flaki. 7/10

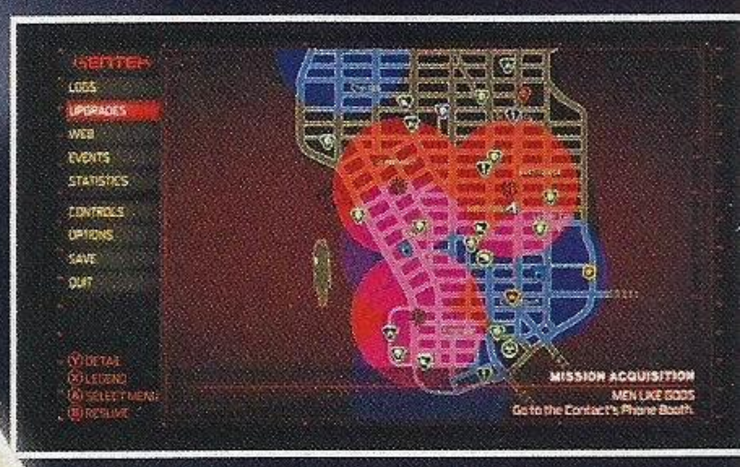
ALEX MERCER JEST POTĘŻNIEJSZY OD COLE'A, ALE TO INFAMOUS JEST LEPSZĄ GRĄ

Sucker Punch długo musieli znosić pytania czy nie obawiają się bezpośredniej konfrontacji z grą tworzoną przez Radical Entertainment. Nic dziwnego, Prototype zapowiadała się bardzo dobrze. Mocno podrasowany Hulk: Ultimate Destruction z kapitalnym, skrywającym twarz pod kapturem antybohaterem obdarzonym mocami, które nie pozostawiały wątpliwości co do celu w jakim został stworzony – by zabijać w brutalny sposób i nie przejmować się przy tym niewinnymi ofiarami. Infamous z drugiej strony wydawał się bardzo spokojny, powolny, kameralny jak to trafnie ujął zooltar. A jednak, to gra Sucker Punch wychodzi ze starcia zwycięsko, choć przyznaję, robienie rozpierduchy w Prototype jest cholernie sycące i daje olbrzymią satysfakcję.

ANIOŁ ŚMIERCI

Na początku Prototype jest niemal identyczne jak Hulk: Ultimate Destruction. Alex z łatwością podnosi samochody, autobusy, nawet ciężarówki i rzuca nimi na kilkadziesiąt metrów jakby ważyły kilka deko. Szybko biega, również po ścianach budynków, więc na najwyższe drapacze chmur Manhattanu wspina się w kilka sekund.



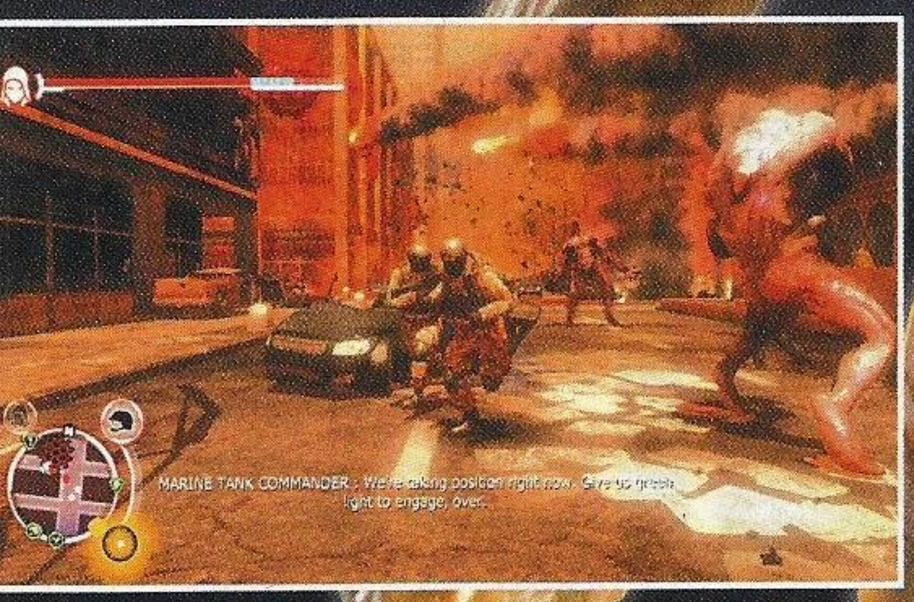


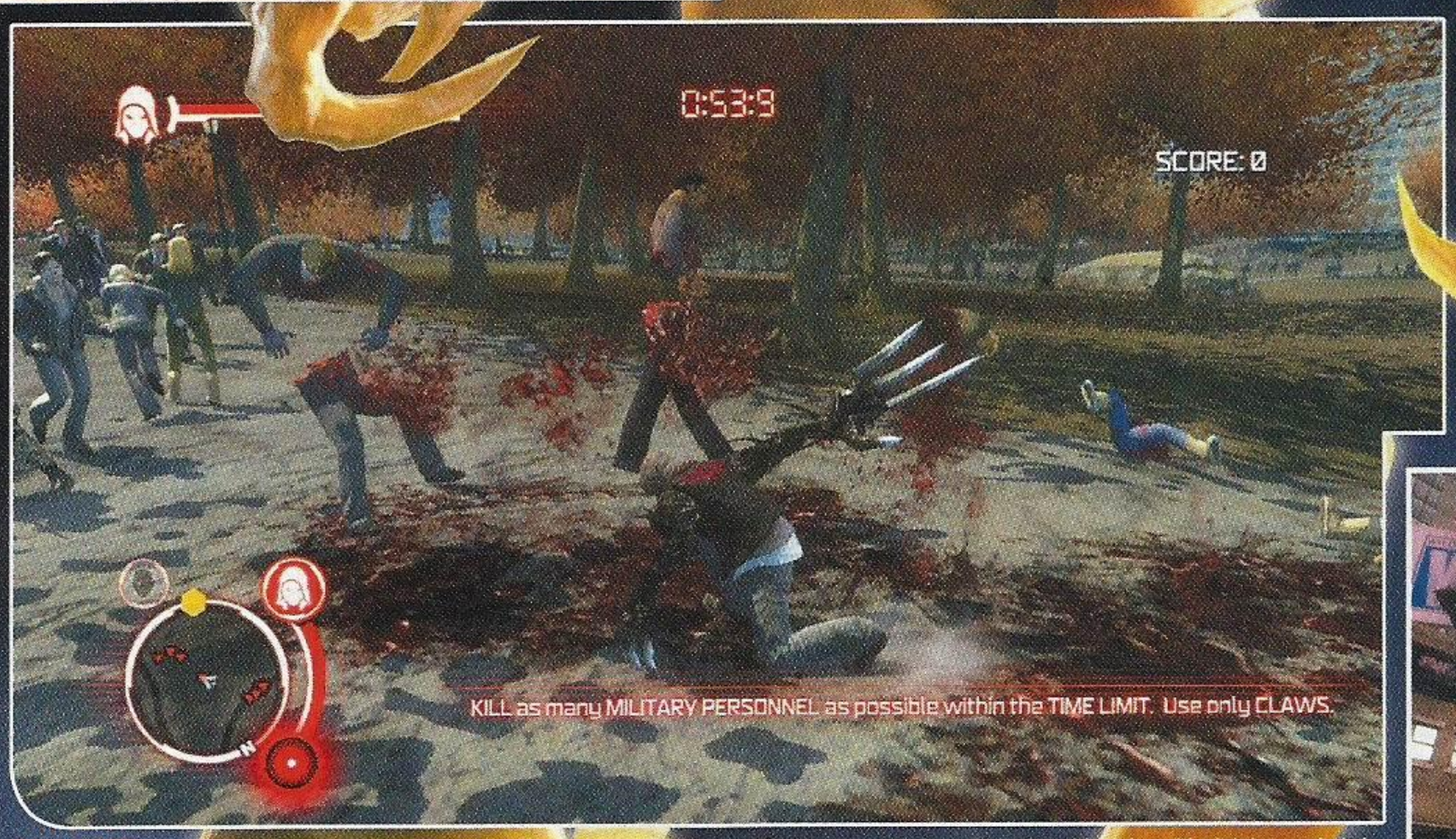
Kilkoma ciosami rozwala czołgi. Klasyk.

Na szczęście ten stan rzeczy szybko się zmienia. Za wykonanie misji, wypełnianie zadań pobocznych, odnajdywanie rozrzuconych po mieście świecidełek i robienie wielu innych rzeczy zdobywa się punkty, którymi płaci się za nowe umiejętności i moce. Część dostępna jest od razu, inne odblokowują się po jakimś czasie, dzięki czemu bohater rozwija się przez całą grę. Ja zacząłem od powiększenia paska zdrowia, przyspieszenia biegu, możliwości wykonania dłuższych skoków oraz umiejętności szybowania.

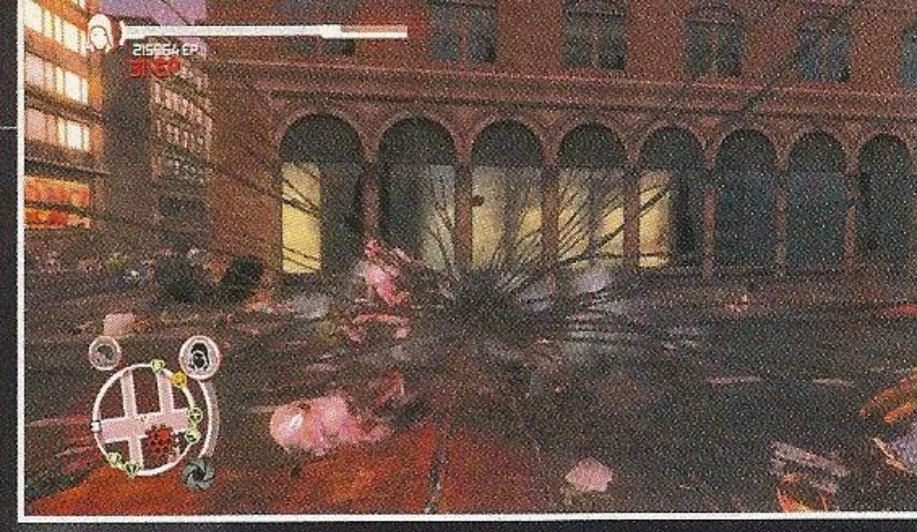
Krótko mówiąc, zainwestowałem w narzędzia do szybkiego przemieszczania się.

Z dwóch powodów. Raz, że trzeba biegać po całym Manhattanie w tę i z powrotem, co jednak chwilę trwa i po pewnym czasie zaczyna trochę nużyć, a dwa – pomimo ogromnych mocy Alex nie jest nieśmiertelny i gdy robi się gorąco najlepszym pomysłem jest szybko nawiać, by odnowić energię. Tu szoker, zdrowie w dużych porcjach odzyskuje się poprzez wchłonięcie człowieka. Mercer łapie pierwszego lepszego przechodnia za fraki i zabija go. Na przykład uderza tak mocno, że przebija go na wylot albo ciska nim o ziemię, a następnie miażdży mu butem głowę. Ciało momentalnie wchłania i po nieszczęśniku pozostaje tylko

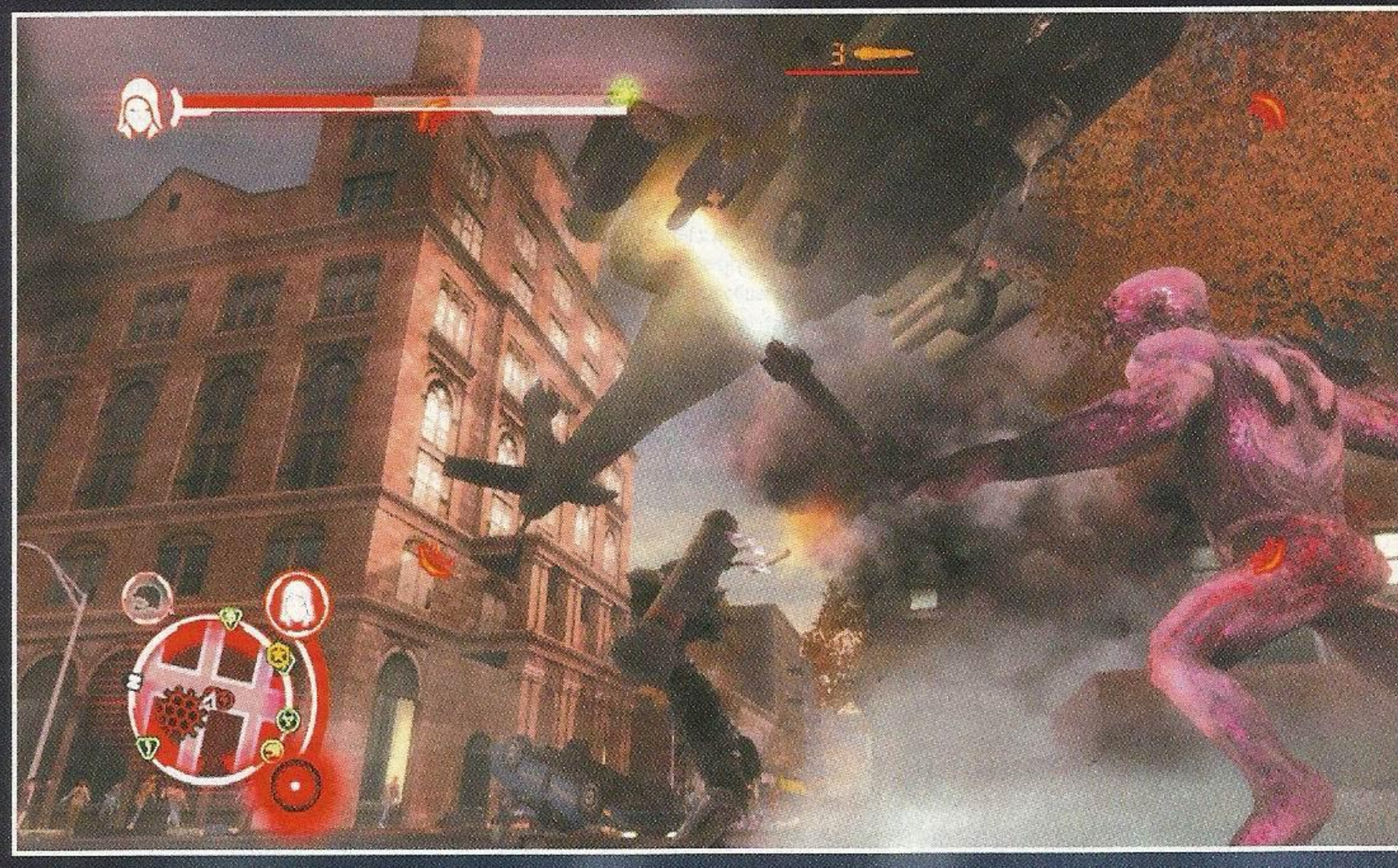




SAM JEDEN Multiplayera nie ma, da się grać tylko w trybie jednoosobowym. Nie jestem w stanie wyobrazić sobie, jak multi miałoby wyglądać.



DRUGA SKÓRA W ostatniego pochłoniętego człowieka można się w każdej chwili zmienić. Dotyczy to również żołnierzy. Można spokojnie chodzić pomiędzy przeciwnikami, a nawet wskazać na jednego z nich oskarżając go, że jest Mercerem. Zabawne.



wspomnienie. Przechodnie w tym czasie uciekają krzycząc w niebogłosy. Różne rzeczy w grach widziałem, ale pomysł, żeby z niewinnych ludzi robić chodzące apteczki trochę mnie zniesmaczył. Oczywiście można także „pożerać" żołnierzy. W sumie lepsze to niż rozrywać ich na strzępy wielkimi szponami, w które Alex potrafi zmienić swoje dłonie.

JATKA JAKICH MAŁO

Mercer nie jest jedynym zmartwieniem mieszkańców Nowego Jorku. Na Manhattanie szaleje tajemniczy wirus zmieniający ludzi w bezmyślne, agresywne mutanty. Wojsko walczy z nimi, a także z hunterami – stworami niemal równie silnymi i szybkimi co Alex. Wszyscy jak jeden mąż chcą dokopać bohaterowi, więc totalna demolka zaczyna się, gdy tylko pojawi się w zasięgu ich wzroku. Dopiero w takich momentach okazuje się ile tak naprawdę są warte moce Mercera. Hunterów na przykład nie wzruszają szpony, więc na początku trzeba wspierać się tarczą chroniącą przed kilkoma ich ciosami (szybko pęka, a regeneruje się dopiero po kilku sekundach). Trzeba czym prędzej zdobyć moc zmiany rąk w młoty albo ostrze. Przydatna jest również zbroja, ale ona z kolei ogranicza ruchy i uniemożliwia na przykład szybowanie. Te usprawnienia pozwalają poczuć się pewniej, ale nie ułatwiają walk aż tak bardzo, jak by się chciało. No bo jak czuć się pewnie, gdy kilka hunterów rzuca się na bohatera i goni go nawet, gdy ten ucieka po dachach. Bydlaki dodatkowo ciskają samochodami oraz przeszkadzają we wchłanianiu przechodniów. Co gorsza, Alex początkowo nie potrafi chwytać ludzi i pojazdów w biegu, trzeba się takich ruchów nauczyć (kupić). A naprawdę gorąco robi się, gdy do walki dołączają żołnierze z karabinami i wyrzutniami rakiet. Dodajcie teraz jeszcze czołgi masakrujące bohatera, hunterów i przy okazji przechodniów oraz helikoptery siejące z powietrza rakietami (naprawdę nikogo nie obchodzą niewinni? Poważnie? W USA?) i zastanówcie się jeszcze raz zanim powiecie, że Mercer jest przepakowany. A jeszcze nie napisałem o grupie uderzeniowej – przeraźliwie upierdliwej parce (czasami więcej) helikopterów, które równie boleśnie i nieustępliwie nękają bohatera, co hunterzy. Ani o szefach mutantów (hunter lead) lepiej blokujących ciosy i szybciej wychodzących z kontrą. Ani o superżołnierzach demolujących bohatera tak, jakby sami byli obdarzeni jego mocami, albo nawet potężniejszymi. Alex może jest największym szeryfem w mieście, lecz jak wiadomo, nawet Herkules wymięka, gdy wrogów wielu.

Prototype nie jest grą trudną lecz wymagającą i chyba to jest w niej najlepsze. Walki są obłędne, gdy nadpsułem jednego bossa, wezwał do pomocy kilkunastu hunterów, a kiedy pomyślałem, że to koniec niespodzianek, do budynku wjechały czołgi i zaczęła się rzeź. Koniecznie nauczcie Alexa przejmować pojazdy. Nie ma to jak pociągnąć przeciwnikom odłamkowym albo maszynowym z czołgu. Bronie też da się podnieść, więc droga wolna jeśli chcecie posiać z karabinów.

NIE WSZYSTKO ZŁOTO

Mercer porusza się błyskawicznie, momentami aż za szybko i kamera nie zawsze nadąża za akcją. Wielokrotnie gubiłem orientację, a precyzyjnych skoków nawet nie próbowałem robić. Musiałbym pograć kilkanaście godzin dłużej, żeby nauczyć się utrzymywać pełną kontrolę nad Alexem. Do zabawy wkrada się chaos, a grać trzeba szybko, bo stanie w miejscu to proszenie się o śmierć. Najgorsze jest to, że lokowanie na celu zasysa, bo system wybiera złe cele – stojącego gdzieś z boku żołnierza albo nawet przechodnia, zamiast helikoptera lub czołgu. Bez możliwości nakierowania się na konkretnego przeciwnika (na przykład namiętnie strzelającego z bazooki, albo po prostu najsilniejszego) czasami trudno wyjść ze starć w jednym kawałku.

Zauważyliście, że ciągle piszę o walkach? To właśnie nimi stoi gra, bardzo rzadko zdarzają się misje, w których trzeba zrobić coś innego. Trafia się pilotowanie śmigłowca i transportowanie żołnierzy we wskazane miejsca, albo ściganie huntera po dachach, jednak takich urozmaiceń jest trochę za mało. Dodatkowe questy są w większości oderwane od głównego wątku, a momentami nawet wydawały mi się kompletnie z innej bajki. Na przykład bieganie po dachach i zbieranie świecidełek na czas. Nędza.

Po mieście chodzą ludzie, których wspomnienia uzupełniają informacje poruszone w wątku głównym (należy ich wchłonąć, żeby je zobaczyć). Szkoda, że można ich znaleźć ot, tak – Alex po prostu na nich wpada. Może byłoby to zabawne, gdyby tylko dotarcie do nich stanowiło jakieś wyzwanie. Tak jest to jedynie mało istotny bonus.

CZEKAM NA SEQUEL

Świetna rzeźnia, niezapomniane walki i dobrze wyważone poziom trudności oraz rozwój Alexa to najlepsze, co ma do zaoferowania Prototype. Jeśli jednak z poprzedniej generacji pamiętacie takie gry, jak Spider-Man 2 czy Hulk: Ultimate Destruction, nie znajdziecie tutaj praktycznie niczego nowego „tylko" więcej emocji i więcej akcji. Nie zaskoczy Was grafika – okej, brawa za stałe trzydzieści klatek przy nawet największej młócce i dużej liczbie postaci na ekranie oraz za modele postaci, ale już miasto... Patrząc na te nudne kloce-wieżowce aż stęskniłem się za świetnie wykonanymi budynkami w inFamous. Manhattan wyglądający jakby ktoś zbudował go z prostopadłościanów był do zaakceptowania na poprzedniej generacji.

Czy warto kupić? Ja bawiłem się wybornie, ale mnie wciągnęła głównie ciekawa fabuła, chęć poznania, jak to się wszystko kończy i oczywiście intensywne walki. Lubicie ciągłą akcję? Wiecie co robić. ■■

ŚWIETNA RZEŹNIA, NIEZAPOMNIANE WALKI I ROZWÓJ ALEXA TO NAJLEPSZE, CO MA DO ZAOFEROWANIA PROTOTYPE

JAKI PARKOUR?

InFamous i Prototype to dwie zupełnie różne gry. Widać to choćby w sposobie poruszania się bohaterów po mieście. Cole wspina się na budynki powoli, chwyta się rur, balkonów, lamp, czego tylko może. Sucker Punch zatrudnili dwóch gości, którzy przez cały rok w całym Empire City zaznaczali miejsca, gdzie bohater powinien móc się czegoś złapać. Alex ma to gdzieś, wbiega na ściany i w kilka sekund znajduje się na szczycie Empire State Building. Chwytanie się krawędzi? Po co, skoro upadek nawet z najwyższego budynku jest dla niego niegroźny, a w mgnieniu oka bohater może wybić się w powietrze i poszybować kilkadziesiąt metrów? InFamous bliżej do Assassina, Prototype to po prostu Hulk w nowych ciuchach.

OCENA 7.6/10

+ INTENSYWNOŚĆ WALK, EMOCJE, RZEŹNIA, FABUŁA, ALEX
− MAŁO ZRÓŻNICOWANA ROZGRYWKA, TROCHĘ ZBYT PAST-GENOWA

DOBRA, ALE BRAK JEJ MOCY, ŻEBY POCHŁONĄĆ GRACZA

AIR TRAFFIC CONTROLLER

▶ NDS // Majesco

Nadzorowanie ruchu lotniczego to praca cholernie stresująca i co najmniej równie odpowiedzialna, jak pilotowanie samolotu. Stworzenie gry na tej podstawie wydaje się karkołomnym zadaniem, ale jak to bywa w podobnych przypadkach, dla Japończyków nie ma rzeczy niemożliwych.

Od ponad dekady tworzą gry o ludziach, którzy są żywą tkanką lotnisk, a wersja na DSa momentalnie wciągnęła mnie w te realia. Jest to dość prosta w założeniach strategia, ale podobnie jak w recenzowanym w poprzednim numerze enplusa Emergency, wystarczy żeby sporo działo się jednocześnie i już nie wiadomo, w co włożyć ręce. Do wyboru jest pięć lotnisk i trzy poziomy trudności – na easy bez problemu da się ukończy dwugodzinną zmianę, ale ostatni potrafi rozruszać połączenia neuronowe. Teoretycznie zabawa ogranicza się do zezwalania samolotom na start i lądowanie. Tylko, że lotniska mają ograniczoną liczbę rękawów, a także tras dotarcia do nich. Trzeba uważać, by maszyny nie wpadły na siebie na ziemi i nadzorować, by nie zderzyły się w powietrzu kołując nad ziemią. Ponadto dochodzi współczynnik stresu – piloci denerwują się, kiedy z wieży nie dochodzi do nich żaden komunikat. Wystarczy nakazać im, by czekali na swoją kolej i nie będą narzekać, jednak ogarnięcie wszystkiego w godzinie szczytu wymaga opanowania i podejmowania szybkich decyzji.

Opcji nie ma zbyt wielu, można nakazać zmienić prędkość lotu, wyznaczyć pas i... to w zasadzie tyle, ale w ogniu walki nie jest to takie banalne, jak się wydaje. W najgorętszych momentach samoloty startują i lądują jeden po drugim, a dodatkowym utrudnieniem jest brak kontroli nad maszyną między kolejnymi etapami (rozładunek, kołowanie na pas), co wymusza znajomość terenu od podszewki. Piloci sami nie myślą i w pełni bazują na informacji z wieży, więc trzeba uważać, bo jeden błąd wystarczy, by zaczynać od nowa. Mechanizmy są do bólu powtarzalne, ale nikt przecież nie każe przechodzić wszystkich misji na jeden raz, na krótkie partyjki to bardzo przyjemna i absorbująca strategia.

Air Traffic Controller nie wygląda imponująco, na pierwszy rzut oka lotniska są do siebie bliźniaczo podobne, nic się w nich nie zmienia, a rozgrywka zamiast bawić, świetnie przygotowuje do drzemki. Z pewnością nie jest to tytuł pompujący adrenalinę, ale ascetyczna oprawa nie razi i nawet nie zauważyłem, kiedy po kilku godzinach ponad połowę gry miałem za sobą. Dźwięki ograniczają się do niezrozumiałych rozmów między wieżą a pilotami, odgłosów silników i nieinwazyjnej muzyki. To produkt niskobudżetowy, trochę szkoda, że zabrakło motywacji do dodania jakiejkolwiek fabuły i bonusów do odkrycia za dobre wyniki. Cierpi na tym motywacja do gry, bo oprócz przyznawanych punktów, nie ma co liczyć na jakąkolwiek nagrodę. Gra na pewno nie powinna być sprzedawana w pełnej cenie, ale kiedy stanieje, warto rozważyć zakup. Nie wszystkie strategie na DSa są udane, tym razem udało się wszystko zgrać w przyjemną, choć nie jakoś wyjątkowo udaną produkcję. A może ATC zainspiruje kogoś do zostania kontrolerem ruchu lotniczego z prawdziwego zdarzenia? Warto wcześniej spróbować...

7.0/10

//**Gonzo**

JAGGED ALLIANCE

▶ NDS // Atari

Oglądając intro myślałem, że to ponury żart i może pomyliłem karty z grą na GameBoy Color.

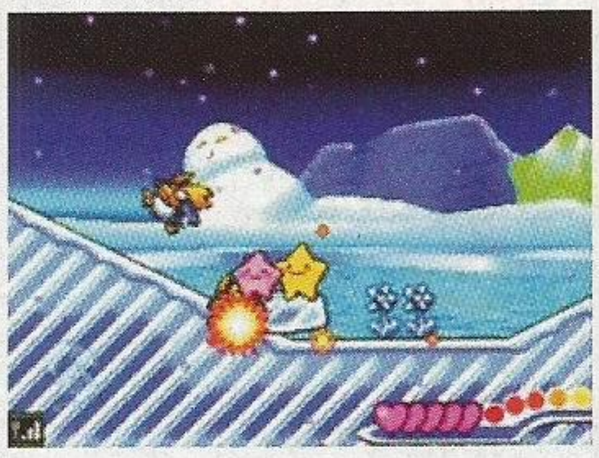
Potem było jeszcze gorzej, a Jagged Alliance jest pastiszem samej siebie. I pomyśleć, że kiedyś tytuł był jedną z lepszych strategii na PC i wiele osób ostrzyło sobie zęby na jej przenośną wersję. Turowe walki najemników są wymagające jak za dawnych lat, ale akurat na DSie nie jest to zaletą. Nie potrafiłem dobrze się bawić wpatrując się w małe postacie przemierzające nieładną i prostą mapkę. System gry zwyczajnie się zestarzał i dziś nie robią wrażenia szczegóły postaci przedstawiane w formie tekstowej. Jagged Alliance ma posmak RPG, bo najemnikom można przydzielać ekwipunek i trzeba patrzeć na ich umiejętności, ale ogólnie jako turówka jest spóźniona o dobre kilka lat. Nagrywane głosy postaci śmieszą, a z czasem zabijają swoją powtarzalnością. Sterowanie kamerą podpięto pod krzyżak i chyba nie muszę tłumaczyć, jak bardzo utrudnia to zabawę w całości dopasowaną do stylusa. Tylko najwięksi maniacy starych komputerowych hitów mogą na chwilę zerknąć na Jagged Alliance, ale stawiam dolary przeciw kasztanom, że nie zakochają się od pierwszego wejrzenia. Od drugiego zresztą też nie.

3.0/10

//**Gonzo**

LEGENDARY STARFY

▶ NDS // Nintendo



Platformówki z uśmiechniętą gwiazdką to całkiem prężna seria, ale od razu kojarzy się z produktami dla dzieci i część graczy omija ją z tego powodu szerokim łukiem.

Niesłusznie, bo plansze i rozgrywka są na wysokim poziomie, to pierwsza liga gier tego typu na Nintendo DS. Poziomy umieszczono na lądzie i pod wodą, Starfy oczywiście sprawniej porusza się w morzu, a animacja pływającej gwiazdki jest po prostu urocza. Odrobinę przeszkadza zbytnie postawienie na fabułę, bo dialogi z małżami nie należą do najbardziej absorbujących. Jeśli jesteście to w stanie przełknąć, Legendary Starfy odpłaci się rozbudowaną zawartością, a poszukiwania zajączka (cóż, całkiem możliwe, że to jednak gra dla młodszych miłośników NDSa) przerodzą się w kapitalną przygodę platformową. Problemem jest wspomniany design, bo z grą raczej nie należy się wychylać wśród kolegów kończących właśnie GTA CW, ale obfitość kolorów i momentami kosmiczne projekty postaci wynagradzają te niedogodności. Z całą pewnością warto było czekać na tłumaczenie – gry na DSa ze Stanów nie są wcale takie drogie, jak się wydaje. Czekając na nowego Mario albo Kirby'ego nie można zrobić nic lepszego, niż zainwestować w Starfy'ego.

7.5/10

//**Gonzo**

GREAT GIANA SISTERS

▶ NDS // DTP Ent.

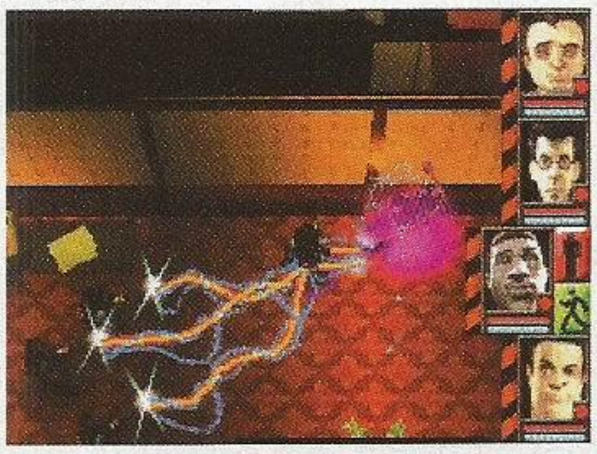
Nie pamiętam takiego zalewu klimatu minionych platform. Giana Sisters udanie wskrzesza wspomnienia i jako remake sprawdza się wyśmienicie, choć w kilku założeniach różni się od dziś produkowanych gier. Na przykład w ogóle nie wybacza błędów. Poziomy skonstruowano całkiem pomysłowo, choć nie ma na nich choćby jednego patentu, którego już gdzieś bym nie widział. Znajdowane przedmioty pomagają strzelać blobami, używać szlaucha z wodą albo latać w bańce z gumy do żucia. Przygoda zadziwiająco szybko się kończy, wystarczy poświęcić kilka godzin, by pomyślnie przedrzeć się przez wszystkie etapy, bo większość gry jest stosunkowo nietrudna. Jednak kilka ostatnich rozdziałów może zirytować, szczególnie jeśli chce się je ukończyć z maksymalnym wynikiem. Grafika przeszła pozytywnie zaskakującą metamorfozę, co w sumie nie dziwi, bo od premiery oryginalnej wersji minęły ponad dwie dekady. Na niewielkich ekranikach DSa Giana Sisters wygląda urokliwie, a ciekawostką jest, że ciała pokonanych wrogów nie znikają w tajemniczy sposób, jak to się dzieje w innych grach. W przeciwieństwie do grafiki, strona muzyczna jest wierna oryginałowi.
W sumie to udany powrót do starej szkoły i solidna porcja zabawy.

8.0/10

//**Gonzo**

GHOSTBUSTERS

▶ NDS // Atari



Możliwość ujrzenia loga Sony w grze na przenośnej konsolce Nintendo to całkiem odświeżające doświadczenie.

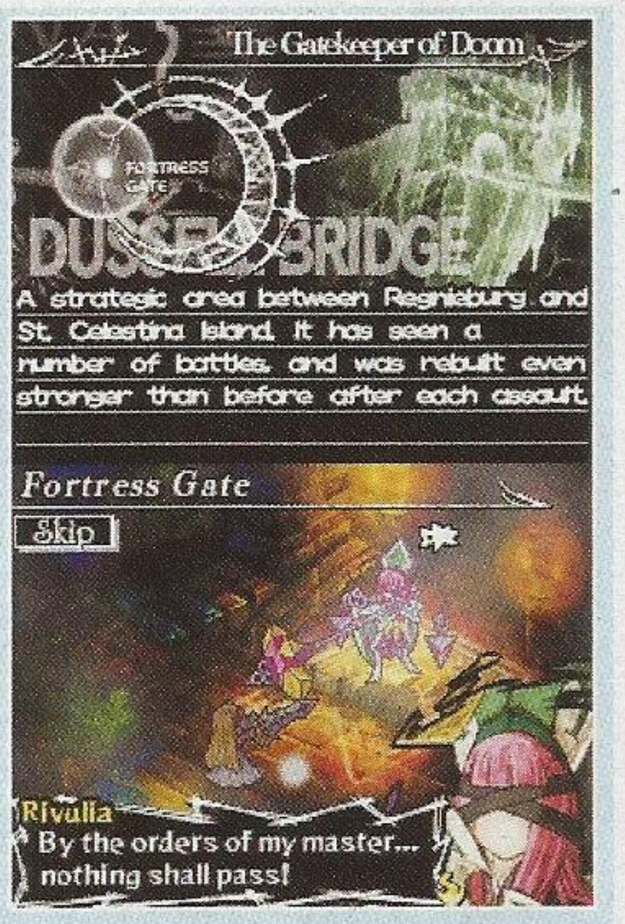
I jedno z niewielu pozytywnych, jeśli chodzi o przenośnych pogromców duchów. Jak można najbardziej niedopracowany fragment kodu prezentować na samym początku zabawy? Dziwaczne podejście, bo jazda po mieście w Ghostbusters zwyczajnie powinna wylecieć z gry. Ecto-1 potrafi zaklinować się w najprostszej uliczce, a kartonowa fizyka tylko dodaje wszystkiemu tragizmu. Na szczęście sytuację częściowo ratują pozostałe sekcje, kiedy przejmujemy władzę nad pogromcami duchów. Grafika jest mocno kreskówkowa, ale każdy, kto widział filmy, na pewno rozpozna charakterystyczną ekipę. W gromieniu duchów stara się przeszkadzać kamera, ale mimo tego zabawa jest całkiem w porządku. Widać, że grze przydałoby się więcej szlifów, choć dobrze, że przynajmniej jest lepiej niż w przypadku rozbijania się Ecto-1. Bohaterowie rozwijają się w trakcie gry, każdy z nich w swój unikalny sposób. Fajny tytuł dla fanów, ale wątpię, by przedkładali go ponad wersję na stacjonarne konsole. Aż tak dobry nie jest. Kudosy za motyw muzyczny – nadal jest kultowy i nie zestarzał się ani na jotę.

5.0/10

//**Gonzo**

KNIGHTS IN THE NIGHTMARE

▶ NDS // Atlus



Ofensywa Atlusa w tym miesiącu jest imponująca, ale to właśnie Knights in the Nightmare jest najciekawszą propozycją tego wydawcy.

Niepozorny na pierwszy rzut oka tytuł okazuje się rozbudowaną grą taktyczną łączącą w sobie cechy innych gatunków – erpegów oraz dwuwymiarowych strzelanek. Połączenie bez wątpienia egzotyczne, ale ekipie Sting udało się stworzyć piekielnie grywalną produkcję, a w dodatku coś, czego DS dotąd nie widział. Niemożliwe? Też początkowo tak myślałem, co więcej – pierwsze kroki w Knights in the Nightmare nie zwiastowały, że gra mnie czymś zaskoczy. A przecież powinien mnie zastanowić fakt, że nie steruję bezpośrednio walczącymi, a transcendentnym dymkiem... Ale przyjąłem to bez namysłu. Zacząłem grę i nie bardzo wiedziałem co zrobić. Oczywiście pominąłem instrukcje, poradniki i samouczki, ale restartowanie na pierwszym poziomie nie jest czymś, do czego nawykłem. Włączyłem trening i oniemiałem – kilkadziesiąt rozdziałów uczy mechaniki zabawy, która od razu urosła w moich oczach do czegoś więcej niż kolejnej taktycznej gry z Japonii.

Areny w zasadzie zawsze składają się z tych samych elementów – nieruchomych bohaterów, wrogów przemierzających odgórnie wyznaczone trasy i skarbu. Przytrzymując wspomniany dymek nad postacią, ładujemy jej atak, który można odpalić w momencie, gdy wróg znajdzie się w zasięgu. Autorzy wprowadzili też dość nowatorską metodę obrony – tylko kierowany stylusem dymek jest podatny na ataki wrogów wypluwających przeróżne bloby, co kojarzy się z tytułami pokroju Super Stardust. Trzeba umiejętnie lawirować dymkiem między „pociskami", a jednocześnie atakować dalej. Podstawy mechaniki na papierze nie wyglądają atrakcyjnie, ale Knights in the Nightmare to niesamowicie rozbudowany tytuł i zyskuje dzięki ogromowi dostępnych kombinacji.

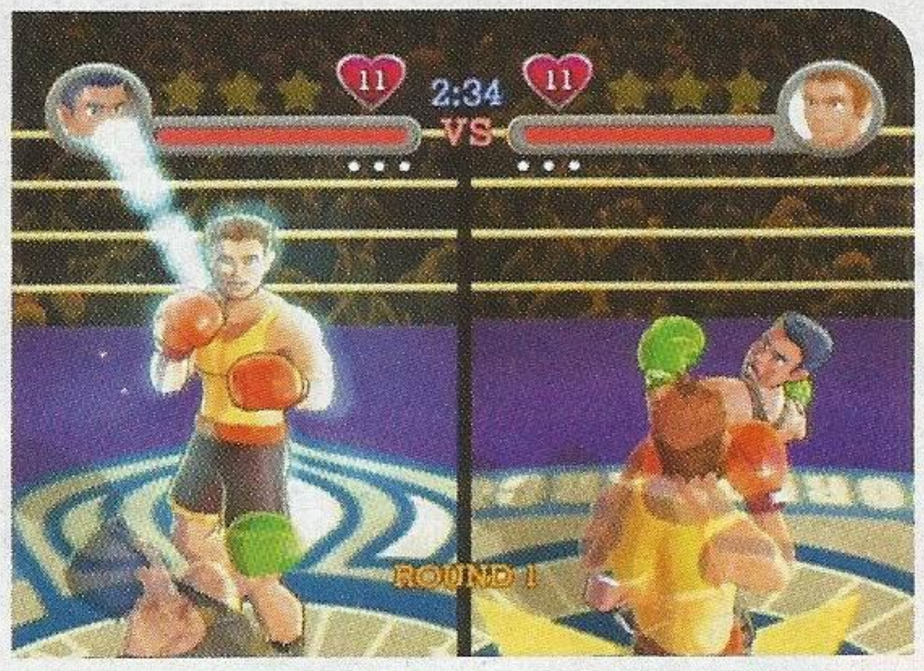
Początkowo walka może i nie wygląda imponująco, ale z czasem wymiany ciosów coraz bardziej obciążają procesory konsolki – ekranik rozbłyskuje efektami, które przysłaniają dość ascetyczną oprawę. Ascetyzm nie oznacza w tym wypadku pustki, bo ciągle mamy dostęp do wielu informacji, a HUD może onieśmielić nie tylko każuala. Cała ścieżka dźwiękowa jest bardzo dobra, ale wyjątkowo wyróżnia się melancholijny motyw muzyczny na ekranie tytułowym.

Dziesiątki postaci, wiele przedmiotów i wrogów wystarcza, by zapewnić rozgrywkę na wysokim poziomie przez kilkadziesiąt godzin. Jedynym minusem są początki z grą, bo trzeba zwyczajnie zrozumieć wizję gości ze Sting i ich pomysł na walkę. Fabuła o przeszłości pewnego zamku jest odpowiednio mroczna i tajemnicza, by mobilizować do przechodzenia gry i wgryzania się w jej mechanizmy. Świetna gra.

8.5/10

//**Gonzo**

SKILL I MANUAL W PO!! najbardziej motywuje fakt, że gdy już pozna się ruchy przeciwnika, wszystko zależy wyłącznie od refleksu i opanowania gracza. Nie wyłączałem gry nawet po n-tej porażce, ponieważ wiedziałem, że to była tylko i wyłącznie moja wina – unik miał być np. w prawo, a nie lewo. Przy walce z bossem to już w ogóle trzeba reagować bez udziału świadomości, ale gra jest warta świeczki – outro chwyta za serce



PRZECIW SOBIE Multiplayer wyszedł twórcom chyba z tego wszystkiego najsłabiej. Oczywiście sporo zależy od graczy, ale zazwyczaj taktyczna rozgrywka zamienia się w bezmyślną machaninę przed ekranem, co bawi, ale bardzo krótko. Szkoda, że nie da się grać online.

PUNCH OUT!!

NIE-GRACZE ZDOBYCI, CZAS SIĘGNĄĆ PO EX-GRACZY

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: NLG
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MÓD 8
DESIGN 8

MIELU: Pojedynki z bossami, to coś, co w grach lubię najbardziej i może właśnie dlatego Punch-Out!! wciągnął mnie, choć zupełnie się tego nie spodziewałem. Najlepsze są walki, które trzeba wygrać w konkretny sposób, o czym Kaxi wspomina w ramce. Na ósemkę gra jednak nie zasługuje, nie dała mi powodu, żebym chciał do niej jeszcze kiedyś wrócić. Ode mnie 7/10

Wraz z wielkim sukcesem Wii i produkcji typu WiiFit czy WiiMusic, podniosły się głosy, że Nintendo nie tylko zapomniało o klasycznych graczach, ale porzuciło nawet wieloletnich fanów, skupiając się na mniej wymagających klientach. Wypuszczenie nowego Punch Out!!, i to po piętnastu latach od premiery poprzedniej części, przeczy tym zarzutom. Między innymi dlatego, że podczas produkcji trzymano się oryginału czasem aż nazbyt wiernie, zamieszczając mnóstwo ukłonów w stronę osób, które na serii się wychowały. To gra od początku do końca przygotowana z myślą o fanach Nintendo, a do tego mająca zapewne za zadanie przyciągnąć do konsoli graczy, którzy po drodze z jakichś względów stracili zainteresowanie tego typu rozrywką. A najśmieszniejsze w tym wszystkim jest to, że za powrót Punch Outa odpowiedzialne jest kanadyjskie Next Level Games.

TO NIE FIGHT NIGHT

Choć z pozoru PO!! jest grą bokserską, system ma niewiele wspólnego z naszym wyobrażeniem tego sportu. Little Maca, bohatera tej i pierwszej części, widać zza pleców i w sumie poza unikami nie można się przemieszczać po ringu. Do dyspozycji gracza oddano po dwa ciosy na korpus i głowę, trzy typy uników oraz blok, i to właściwie wszystko. Wydaje się niewiele, ale bardzo szybko okazuje się, że w zupełności wystarczy. Szkielet zabawy przez te wszystkie lata nie został zmieniony nawet na jotę, ale sprawdza się doskonale. Każdy z przeciwników Maca stosuje pewien schemat ataków lub ewentualnie sygnalizuje w jakiś sprytny sposób (mrugnięciem, okrzykiem, itp.), jaki cios ma zamiar wykonać. Kluczem do sukcesu jest poznanie zachowań oponenta i przy pomocy nieziemskiego refleksu wykorzystanie każdej luki w jego defensywie. Można pokusić się o stwierdzenie, że każda walka przypomina pojedynek z bossem w takiej grze jak Metroid czy Zelda – bezbłędna obrona aż do czasu, gdy przeciwnik się otworzy.

Z początku zadanie wydaje się banalne. Wystarczy zrobić unik w dobrym momencie, a następnie zacząć okładać delikwenta dopóki nie podniesie gardy. Z czasem jednak ich ataki stają się tak szybkie, a defensywa tak solidna, że na pierwszy rzut oka nie ma szans na wygraną. Wtedy trzeba kontrować – przeciwnik na ułamek sekundy podświetla się na czerwono, kiedy ma zadać cios. Dobrze wymierzona kontra nagradzana jest gwiazdką, którą można przeznaczyć na Super Puncha zjadającego sporą część energii. Należy też uważać na miernik zmęczenia w lewym górnym rogu – niecelne i blokowane ciosy sprawią, że Mac przez jakiś czas nie będzie mógł atakować.

WYZWANIE

Magia Punch Outa leży w dwóch rzeczach: poziomie trudności i humorze. Komiksowa grafika wygląda przyjemnie i niegroźnie, ale uwierzcie mi, że dawno mnie tak kciuk nie bolał od grania! Wprawdzie dodano sterowanie wzorowane na boksie z WiiSports (a nawet pokuszono się o obsługę Balance Board), ale na dłuższą metę najlepiej postawić na wiilota trzymanego bokiem – rozgrywka wymaga precyzji niemal na poziomie Virtua Fighter, więc przyciski wydają się jedynym słusznym rozwiązaniem. W drugiej części kariery można dosłownie pogryźć kontroler z bezsilności, ale gra w jakiś magiczny sposób motywuje, by spróbować ponownie. Przy pierwszym podejściu zazwyczaj leżałem na deskach zanim zdążyłem się zorientować o co chodzi, ale potem udawało mi się dotrwać do końca pierwszej rundy, następnie położyć oponenta raz na dechy i tak dalej, aż do zwycięstwa. Satysfakcja gwarantowana.

Projekty i animacje bokserów są pierwszorzędne! Każdy z nich prezentuje jakiś narodowy stereotyp, a przy tym zupełnie odmienny tryb walki. Znajdziecie tu czarownika z Indii, szalejącego po ringu i wrzeszczącego Irlandczyka czy pijanego osiłka rodem z Rosji. Panowie z Next Level dołożyli wszelkich starań, by pięściarze łatwo zapadali w pamięć (każdy gada w ojczystym języku!) i z pewnością zdarzy Wam się przegrać choćby po to, by zobaczyć w jaki sposób się cieszą. A między rundami trener Maca, Doc Louis, zawsze jeszcze dorzuci jakąś rozbrajająco oczywistą radę. Klimat gier Nintendo czuć na kilometr i aż dziw bierze, że gra powstała w Kanadzie. Ale jeśli NLG są tak dobrzy, to niech się wezmą i za Zeldę. Tymczasem gorąco polecam Wam Punch Out!!. ■■

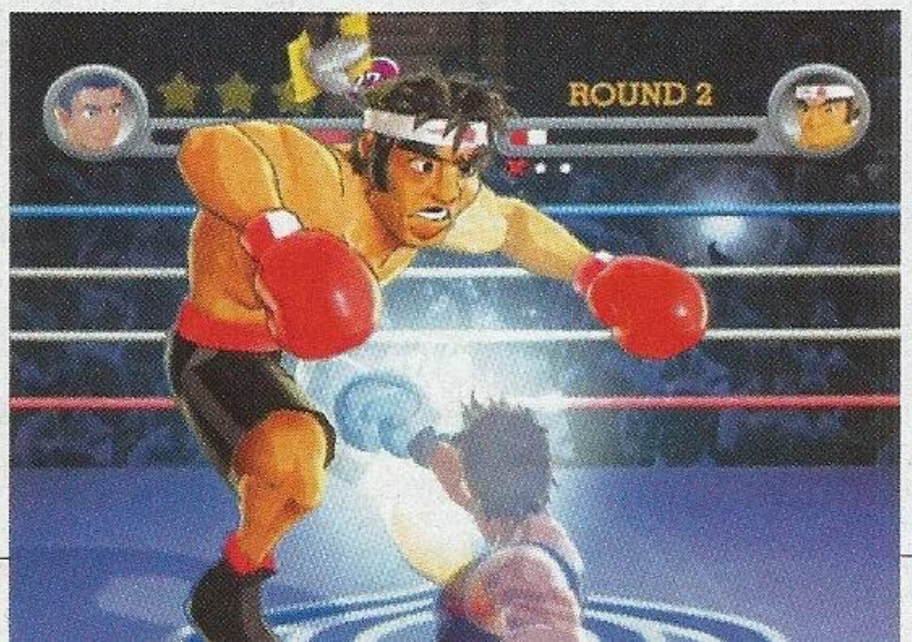
OCENA 8.4/10

➕ ŚLICZNA OPRAWA, WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI
➖ PRZYDAŁABY SIĘ NIECO BOGATSZA OTOCZKA ORAZ ONLINE

NINTENDO INSIDE

W co się bawić?

Jeśli boicie się, że PO!! pęknie w kilka godzin, to... Możecie przestać. Przez pierwszą część kariery da się śmignąć w trzy godzinki, ale potem walczy się z każdym zawodnikiem w obronie tytułu – i tu zaczynają się schody, bo są teraz szybsi, silniejsi i mniej przewidywalni. W kolejce czekają jeszcze dwie bonusowe części kariery, ale już dla totalnych wymiataczy. Kilka godzin wyrwie również tryb Exhibition, gdzie podczas walk trzeba wykonywać wytyczne, typu położenia przeciwnika w trzech ciosach albo znalezienie wszystkich możliwości do kontry. A na deser pozostaje multi na podzielonym ekranie.



REKLAMA W necie pojawiły się kilkuminutowe spoty z prawdziwymi aktorami, odgrywającymi Little Maca i Doca, którzy streszczają historię serii, bądź wyjaśniają mechanikę gry. Sprawdźcie koniecznie.

FIGHT NIGHT ROUND 4

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

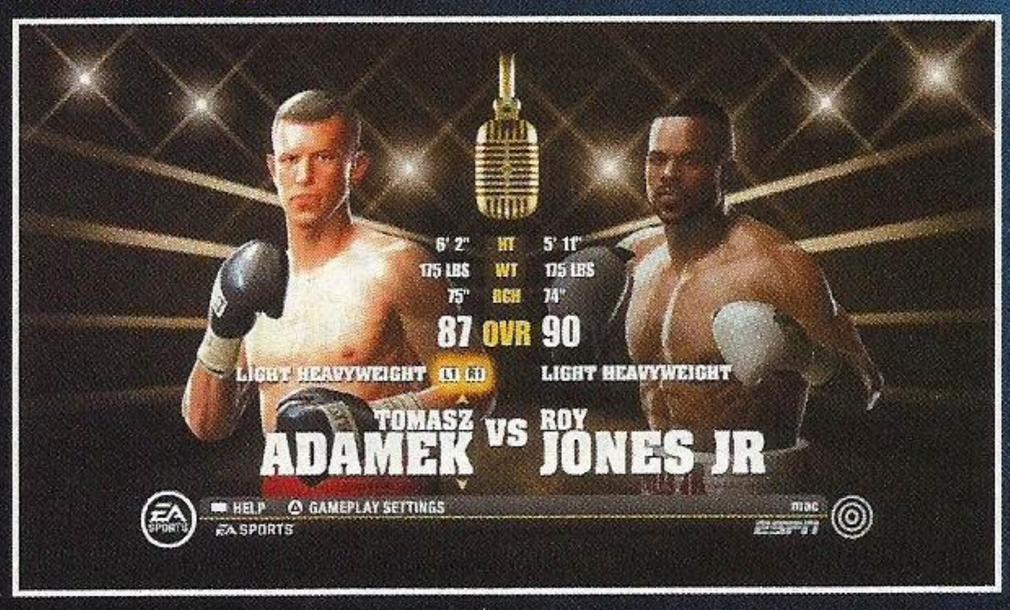
MIELU: Walczę zawzięcie, szarpię analogami, wyprowadzam dziesiątki ciosów, mijają kolejne rundy, a przeciwnik wciąż stoi. Nokautowanie rywali już nie jest takie łatwe, jak poprzednio, bez treningu się nie obejdzie. Nici z szybkich, wesołych walk imprezowych, tutaj jednak lepiej sprawdza się trzecia część. Ale w kategorii najbardziej realistyczny boks FNR4 jest bezkonkurencyjny. **8/10**

REIGNING, DEFENDING...

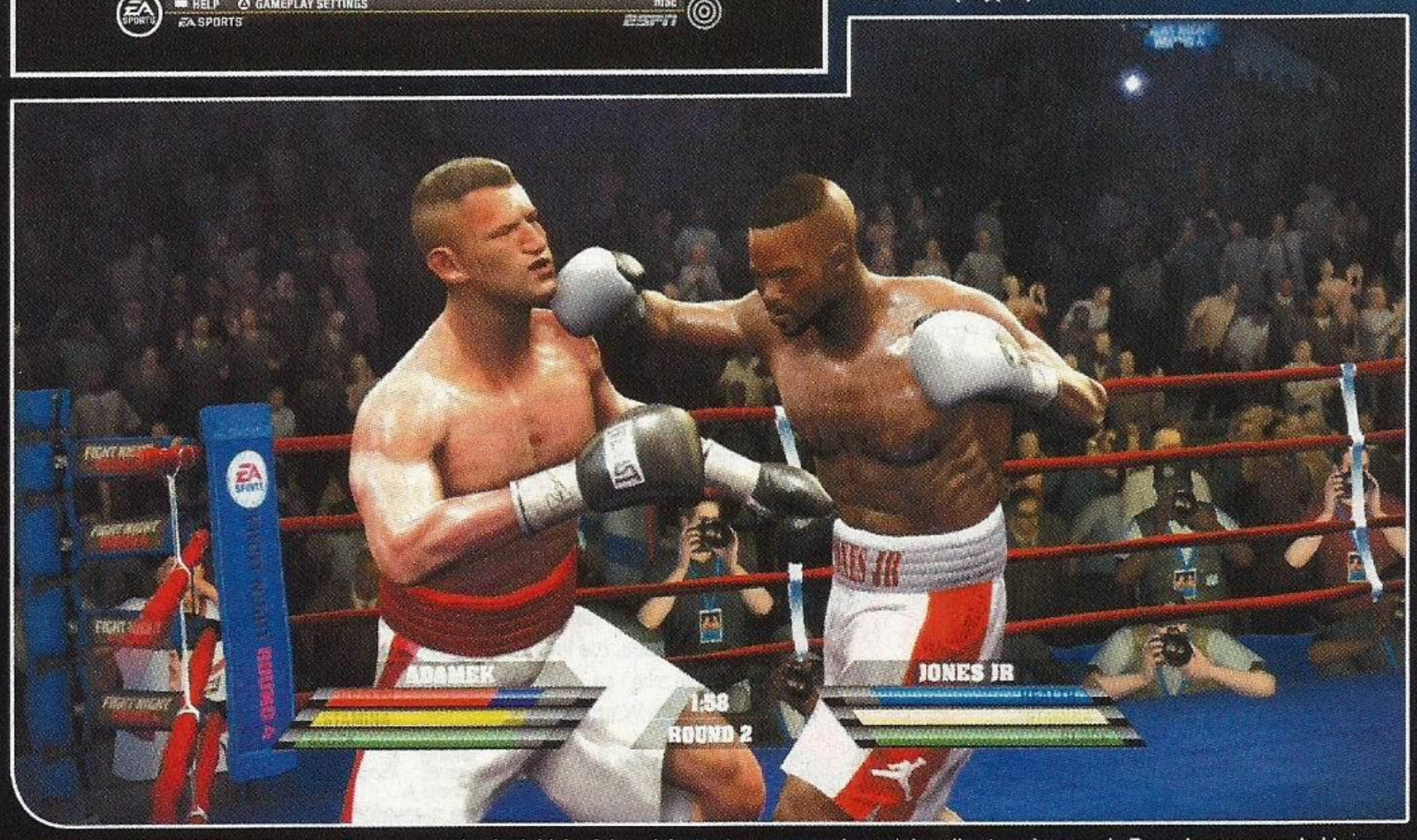
Długo musieliśmy czekać aż na ringu pojawi się długonoga, piersiasta, silikonowo-botoksowa lalunia i kołysząc biodrami zaprezentuje nam planszę z cyfrą 4. Pokazała co miała i zeszła z „kwadratowego kręgu", a jej miejsce zajęli spoceni kolesie pragnący w tym momencie tylko jednego – zobaczyć, jaką zabawną figurę odwali przeciwnik, gdy upadnie na ring po knockdownie i co będzie wyczyniał próbując zebrać się z maty. Pośmiejmy się i my, choć niejednokrotnie będzie to śmiech przez pot, łzy i krew.

SŁOWO DEVELOPERA!

Jakiś czas temu miałem okazję zadać twórcom FNR4 kilka pytań, a wraz z recenzją przyszedł czas weryfikacji ich prawdomówności. No i przyznać z pewnym zdumieniem muszę, że spełnili swoje zapowiedzi w znakomitej większości. Najważniejszą z nich w mojej opinii była długość walk – w Round 3 rzadko kiedy przeciwnik był w stanie przetrwać trzy, cztery rundy, a dłuższe walki zdarzały się bardzo, ale to bardzo sporadycznie. Tym razem jest inaczej, nadal walka może skończyć się bardzo szybko, ale nie jest to już regułą. Wprost przeciwnie, zdarzają się stacia w pełnym dystansie rund 10 lub 12, a kilka razy ratowałem się przed pewną porażką desperackim knockoutem w ostatniej rundzie. Przeciwnicy bowiem nie bardzo mają ochotę na żarty i starają się walczyć tak, by jak najlepiej wykorzystać swoje atuty i zneutralizować nasze. Jeżeli widzieliście niedawną walkę Władimira Kliczki z Rustanem Czagajewem, to wiecie dokładnie o co chodzi – Władimir idealnie wykorzystał przewagę zasięgu ramion i nie dał „Białemu Tysonowi" większych szans cierpliwie bijąc lewym prostym i czasami dokładając prawy prosty w kombinacji. Było to wprawdzie dość nudne, ale niewątpliwie piekielnie skuteczne. Dokładnie takie same zasady obowiązują w FNR4, choć w grze łatwiej jest przebić się przez obronę wyższych zawodników, więc tysonopodobni niewysocy agresorzy nie są wcale bez szans, a poza tym lewy prosty nie jest aż tak morderczą bronią, jak w wykonaniu młodszego z braci Kliczko. No i wymian ciosów jest o wiele, wiele więcej. Niestety, w FNR4 nie znajdziemy żadnego z trzęsących obecnie kategorią ciężką bokserów zza naszej wschodniej granicy, a jedynym Słowianinem w doborowym towarzystwie kilkudziesięciu wielkich fajterów jest nasz mistrz Tomasz Adamek.



„RYDZYK TO JEST KOZAK" Bardzo cenimy bokserskie zdolności Tomka Adamka, ale jak coś powie, to włosy w nosie skręcają się z niedowierzania.

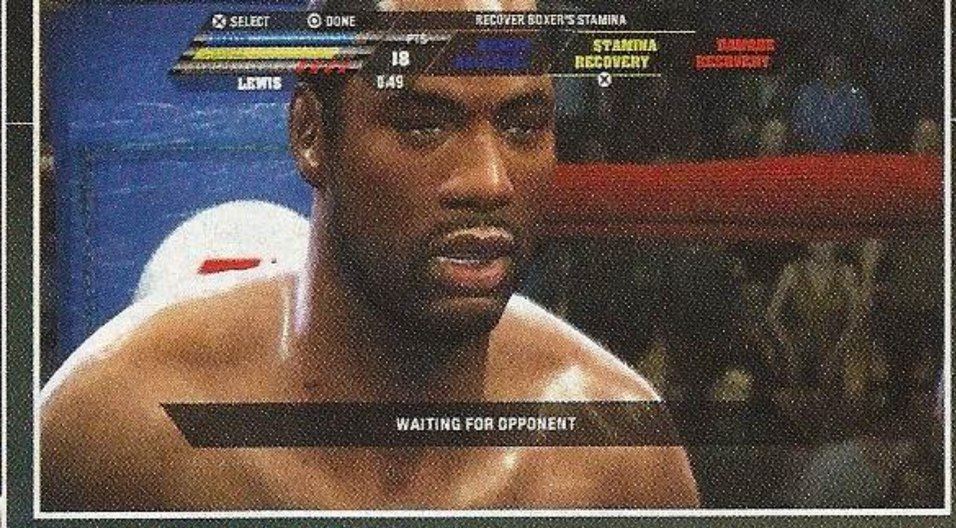


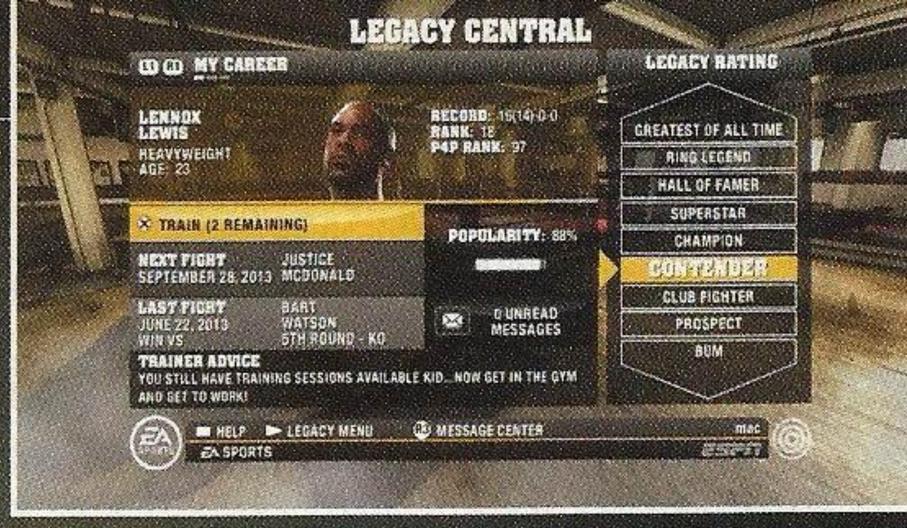
JONES JR. VS. ADAMEK Do tej walki raczej nigdy nie dojdzie. Adamek jest w tym momencie za dobry dla starzejącego się Roya Jonesa, a mało kto ma ochotę dostawać po twarzy od kogoś lepszego od siebie. Nawet gdy ma się takie o sobie mniemanie, jak Junior. Wysokie.

LEWY, PRAWY, GÓRA, DÓŁ...

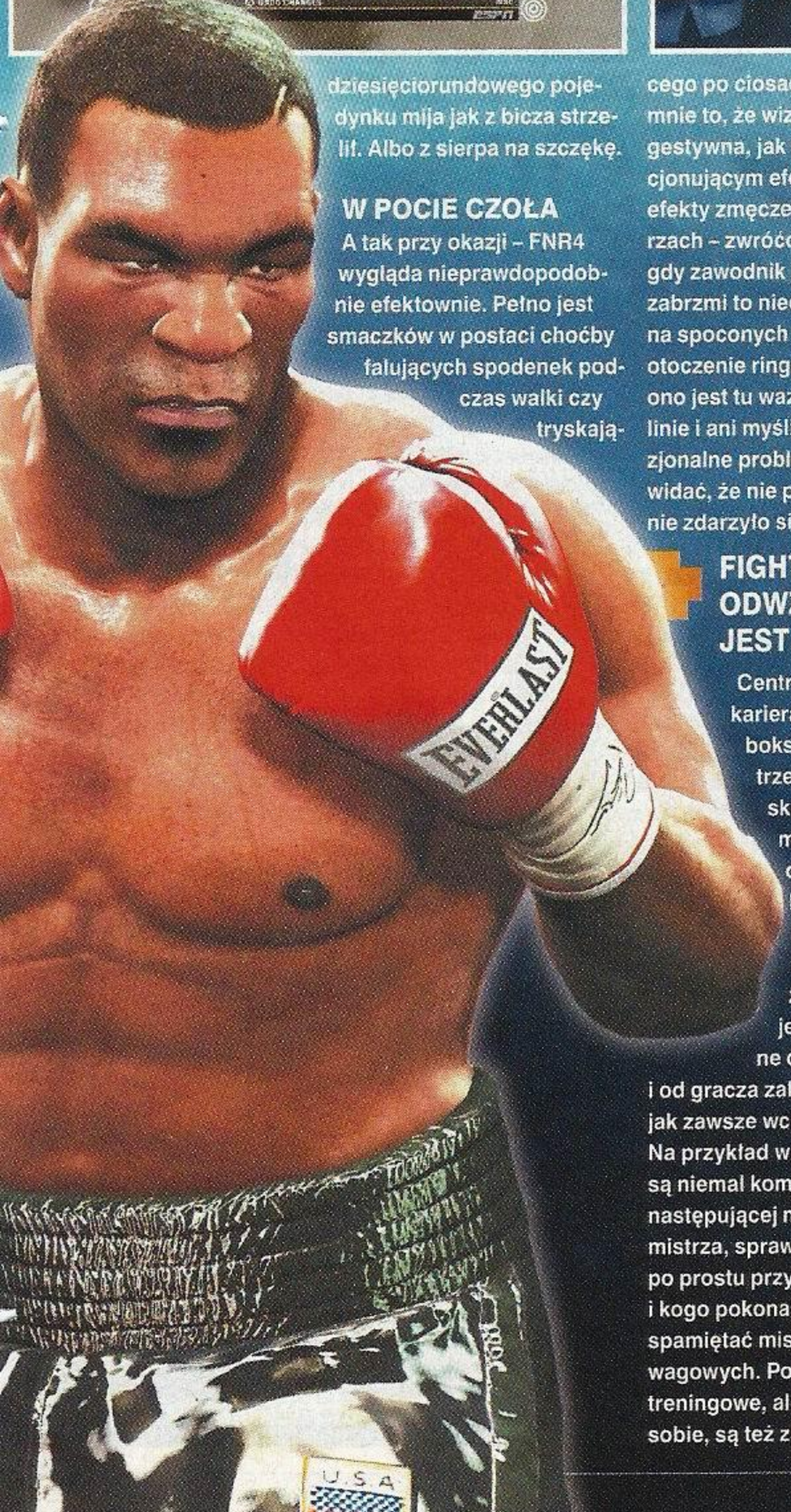
Od poprzedniej części gry sporo zostało zmienione w sterowaniu, a także w tym, jak poszczególne ciosy zachowują się w określonych sytuacjach. Podstawą systemu jest bowiem to, że uderzenia bardzo skutecznie „trackują", czyli „śledzą" i trafiają przeciwnika w pewnych płaszczyznach i samymi unikami ciężko jest przed nimi umknąć, a poza tym uniki uniemożliwiają poruszanie się. Trzeba więc stosować obronę kombinowaną – ruch, blok, uniki, pamiętając jednak, że skuteczność ciosów jest dokładnie odwrotna – najmocniejsze są po unikach, potem te po udanych blokach, a dopiero na końcu ciosy normalne, nie licząc oczywiście haymaykerów i ciosu specjalnego, popisowego. W każdym razie – naprawdę wygląda to w akcji niemal jak prawdziwa walka bokserska, choć nadal nieco za mały nacisk położony jest na sam ruch po ringu, ale i tak jest lepiej niż było. Tym bardziej, że w FNR4 nie można w aż tak wielkim stopniu liczyć na ciosy po sparowaniu ataku przeciwnika, jak miało to miejsce w FNR3. Uniki są trudne do wyczucia i potrzeba nieco szczęścia, a skuteczny blok wymaga idealnego wyczucia momentu postawienia gardy. Komplikuje to obronę, ale nie jest tak, że każdy atak wymaga naszej uwagi, można bronić się cały czas trzymając przycisk (i gałkę w górę lub dół – stref do obrony jest mniej niż w poprzedniej części), choć po pewnym czasie rzeczywiście blok słabnie, ale ciężko to wykorzystać w walce. W sumie wygląda to tak, że można bronić się ryzykownie i dzięki temu czasami wyprowadzać potężne ciosy kontrujące, ale da się też prowadzić walkę taktycznie i spokojnie czekać na okazję.

System wyprowadzania ciosów prawym analogiem jest jeszcze lepszy i łatwiejszy w obsłudze niż w poprzedniej części, skuteczniej wyprowadza się ciosy na korpus oraz sierpy, choć mi nadal zdecydowanie za często zamiast sierpów wychodzą podbródkowe, zwłaszcza w ferworze walki, gdy jest okazja wyprowadzić cios kontrujący po bloku lub uniku. Ale może to jak tak mam. W każdym razie – FNR4 oferuje najbliższe rzeczywistości odwzorowanie walki bokserskiej, choć na szczęście nadal jest to bardziej gra zręcznościowa niż symulacja. Ale nie zmienia to faktu, że zazwyczaj boksuje się tak, jak przeciwnik pozwala. A przede wszystkim – walczy się bardzo fajnie i z ogromnym zaangażowaniem. Ponad 30 minut





CUT-MAN NIEPOTRZEBNY W poprzedniej części sami latališmy swego boksera w przerwach między rundami, teraz można w zupełności zdać się na automat, bo i tak skuteczność leczenia zależy od liczby punktów zdobytych podczas poprzednich rund. Lepiej mieć ich dużo...



dziesięciorundowego pojedynku mija jak z bicza strzelił. Albo z sierpa na szczękę.

W POCIE CZOŁA

A tak przy okazji – FNR4 wygląda nieprawdopodobnie efektownie. Pełno jest smaczków w postaci choćby falujących spodenek podczas walki czy tryskającego po ciosach potu i krwi, choć nieco rozczarowało mnie to, że wizualizacja obrażeń nie jest już tak sugestywna, jak w Round 3. Ciosy wchodzą z satysfakcjonującym efektem graficznym i dźwiękowym, widać efekty zmęczenia w postawie bokserów oraz ich twarzach – zwróćcie uwagę na grymas, jak pojawia się, gdy zawodnik jest na krawędzi knockoutu. Być może zabrzmi to nieco „tęczowo", ale gra mięśni i świateł na spoconych ciałach prezentuje się świetnie. I choć otoczenie ringu wygląda nieco gorzej, to przecież nie ono jest tu ważne. Animacja śmiga jak ciosy po wazelinie i ani myśli zwolnić, a jedyną wadą są bardzo okazjonalne problemy z uderzeniami, które trafiają, choć widać, że nie powinny dojść. Ale nigdy na szczęście nie zdarzyło się, żeby zmieniły one przebieg walki.

FIGHT NIGHT ROUND 4 OFERUJE NAJBLIŻSZE RZECZYWISTOŚCI ODWZOROWANIE WALKI BOKSERSKIEJ, CHOĆ NA SZCZĘŚCIE NADAL JEST TO BARDZIEJ GRA ZRĘCZNOŚCIOWA NIŻ SYMULACJA

Centralnym punktem gry jest nowa kariera – celem jest zostanie najlepszym bokserem wszech czasów, a to, co potrzebne jest by osiągnąć szczyt, zostało skrupulatnie wypisane i można w każdym momencie sprawdzić czego brakuje do wskoczenia na kolejny szczebel kariery. Co fajne, w karierze można grać zarówno stworzonym przez siebie fajterem, jak i jednym z obecnych w grze zawodników. W tym drugim wypadku jego statystyki są oczywiście zmniejszone do poziomu początkującego boksera i od gracza zależy jego dalszy rozwój. Kariera, choć jak zawsze wciągająca, nie jest pozbawiona wad. Na przykład wiadomości przysyłane na skrzynkę są niemal kompletnie bez znaczenia. Najgorsza jest następującej mniej więcej treści: „mamy nowego mistrza, sprawdź ranking". Durnota, nie lepiej byłoby po prostu przysłać info o tym kto jest nowym mistrzem i kogo pokonał w walce o pas? Ciężko przecież spamiętać mistrzów we wszystkich kategoriach wagowych. Poza tym nienajlepsze są nowe mini-gierki treningowe, ale o nich więcej w ramce. Ale nie myślcie sobie, są też zalety – można ustawiać sobie kalendarz walk i do pewnego stopnia dobierać przeciwników, a tym samym decydować o liczbie treningów między walkami, nie ma już głupawych rywalizacji z leszczami. Zamiast tego po dobrej, zaciętej i wyrównanej walce może się zdarzyć, że od razu zostanie rzucone wyzwanie do rewanżu. I to jest słuszne rozwiązanie. Poza tym wszystko w karierze toczy się wedle utartego schematu – walka, odpoczynek, trening, walka, odpoczynek, trening.

SWEET AS SUGAR

Naprawdę niełatwo znaleźć wady FNR4 – kilka drobnych błędów nie może zmienić tego, że jest to najlepsza gra bokserska, jaka kiedykolwiek się ukazała. Tak samo, jak to, że Sugar Ray Robinson przegrał 19 walk nie zmienia faktu, że był najlepszym bokserem wszech czasów. Szkoda tylko, że w Fight Night nie da się odtworzyć jego 200 walk w karierze i 19 w ciągu jednego tylko roku 1950... ■■

OCENA 9.1/10

+ POPRAWIONY SYSTEM WALKI, GRAFIKA, KARIERA
– JAKIEŚ DROBNOSTKI

...UNDISPUTED CHAMPION OF THE WORLD!

CIĘŻKA PRACA

Jak zawsze w tego typu grach, statystyki rozwija się poprzez uczestnictwo w minigierkach. W FNR4 ktoś jednak nienajlepiej temat przemyślał, bo niektóre z nich wymagają... już nieźle rozwiniętych statsów właśnie. Absurd. Warto przetestować je sobie na początku kariery i samodzielnie uczestniczyć tylko w tych, w których rezultaty są przyzwoite. Do tych łatwiejszych należą obie wersje sparringu, ćwiczenie kombosów, uchylanie się przed workiem treningowym.
W pozostałych lepiej zdać się na autotrening, przynajmniej do czasu podbicia umiejętności. Szkoda jednak, że same zwycięskie walki nie „ulepszają" boksera.

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: NamcoBnd.
- Producent: Koei
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Chcecie zafundować sobie drogą i nieciekawą podróż do przeszłości? Kupcie Gundam 2, a zobaczycie to samo Dynasty Warriors co przed dekadą, tylko w innych ciuchach. Wielkie mechy rządzą, ale bezmyślna sieczka już dawno przestała być fajna. Mogę sobie narzekać, i tak gry z tej serii sprzedają się jak ciepłe bułeczki. Zobaczycie co się będzie działo, gdy ukaże się miks DW i Ninja Gaiden. To będzie szał. 4/10

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2

PRETENDENT DO PSUCIA PRZYCISKÓW W PADZIE

Bez wątpienia trzeba mieć obywatelstwo zaczynające się na „j" albo być maniakiem uniwersum, żeby zrozumieć ideę tworzenia drugiej części tak słabej gry. Oczywiście pod pojęciem „słaba" rozumiem „niedoceniana na Zachodzie", bo skośnoocy bracia bez popitki łyknęli prymitywną masherkę w ulubionych realiach. Przypadek? Skądże znowu, gra jest przeładowana Gundamami i znanymi postaciami, których wybór potrafi przyprawić o ból głowy. To nadal bardzo rozbudowany tytuł, ale niestety, nie za bardzo nadaje się do grania.

GENERAŁ DAIMOS RZĄDZIŁ

Nie ma wielkiego znaczenia, kim rozpoczniemy kampanię, bo jedyne różnice to fabuła, ale będę szczery – nie ma tutaj niczego, co mogłoby zaskoczyć jakiegokolwiek widza Generała Daimosa z zamierzchłych lat 90. Przy pompatycznych dialogach nawet monologi Snake'a wydają się skromnymi, a zwroty akcji są szyte tak grubymi nićmi, że tylko ślepy ich nie zauważy. Na każdym kroku dowiadywałem się, że pilotowanie mecha wiąże się z ogromną odpowiedzialnością i poświęceniami, ale aktorzy podkładający głos nie dali rady przekazać choćby odrobiny emocji. Przez to gra brzmi jak pierwsze półamatorskie polskie tłumaczenia, a w zestawieniu z doniosłą muzyką tworzy papkę niestrawną nawet dla miłośników takich eksperymentów.

Opis rozgrywki litościwie odwlekłem w czasie, ale Dynasty Warriors: Gundam 2 nawet nie stara się ukrywać, że jest masherką i to z rodzaju najbardziej prymitywnych. Gdyby nie ciągła walką z kamerą, większość kampanii można by było przejść wciskając nieustannie przycisk ataku. Coś takiego może przejdzie na Wii albo iPhone, ale od gier na platformy hi-def wymaga się więcej i obserwowanie powtarzających się combosów skutecznie zniechęcało mnie do siedzenia nad nowym Gundamem. Pojawiają się QTE, ale nie urozmaicają zabawy – zwyczajnie są zbyt wolne i nie oferują jakiejś zabójczej animacji na koniec. Ot, trzeba wcisnąć trzy przyciski zamiast jednego, wielka mi rzecz. Emocje zabija także schemat poziomów (i nie, nie chodzi o to, że są przeraźliwie puste), gdyż trzeba zdobywać kolejne fragmenty mapy, wyrzynając w pień określoną liczbę wrogów. Podobało mi się wbijanie mechem w stado przeciwników i rozkładanie ciosami kilkunastu koleżków naraz, ale to było kaloryczne przez pięć minut – potem straciło wartość i stało się odchudzoną pożywką dla nałogowych dietetyczek. Powtórzę, że gra jest niemożliwie rozbuchana pod względem zawartości, autorzy mogliby się pokusić o interaktywną encyklopedię znanego anime. Tyle tylko, że od gier wymagamy trochę czego innego i przez niemal dwa lata można było poznać bebechy konsol i stworzyć z tego naprawdę coś. ■■

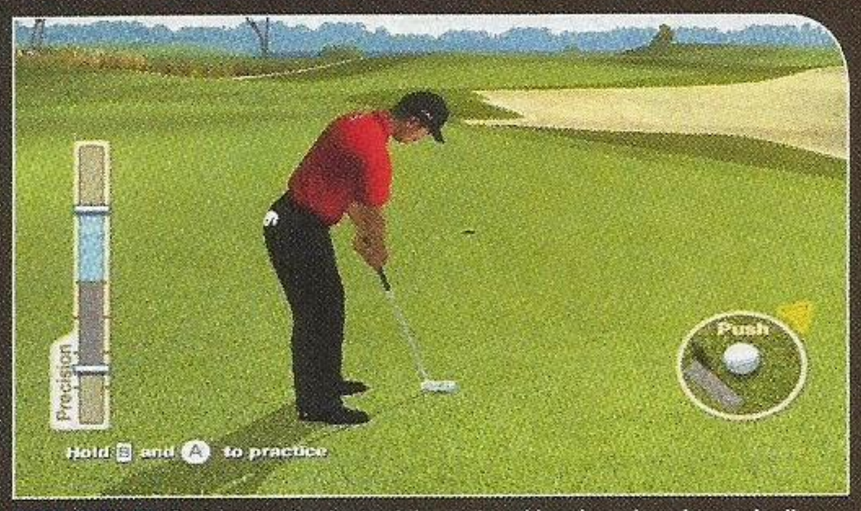
OCENA **3.5/10**

+ CZERPANIE PEŁNYMI GARŚCIAMI Z UNIWERSUM
- ZREDUKOWANIE PADA DO JEDNEGO PRZYCISKU

WSZYSTKIE GUNDAMY PŁACZĄ MECHA-ŁZAMI

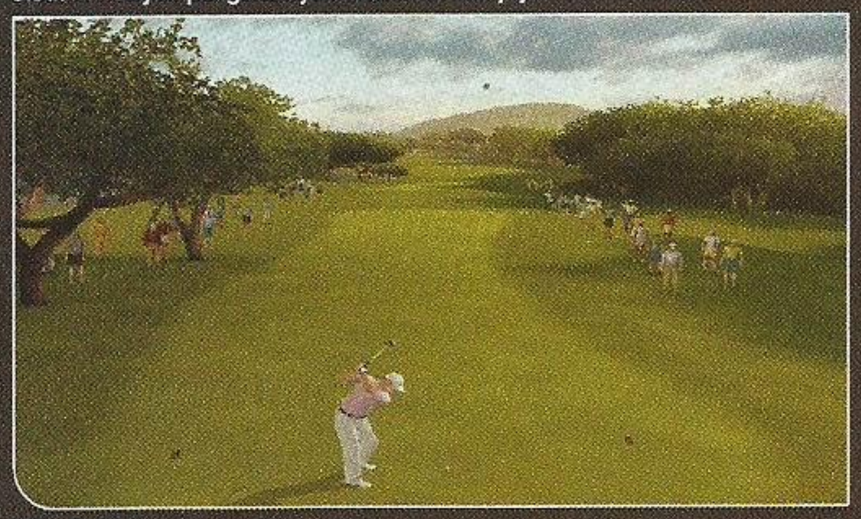
TIGER WOODS PGA TOUR 10

SĄ DYSCYPLINY, DLA KTÓRYCH WII JEST WPROST STWORZONE



MINI-GIERKI Są i tutaj, więc jest odskocznia od hardcore'owej symulacji.

NOWOŚCI Wśród usprawnień do tegorocznych edycji znalazło się także siedem nowych pól golfowych oraz kilku kolejnych zawodników.



EMOCJE Przy wyjątkowo dobrych uderzeniach dźwięki otoczenia cichną, słychać tylko bicie serca zawodnika, a kontroler wibruje. Napięcie jak u Hitchcocka.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Tiburon
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: W tym miesiącu testowałem dwa tenisy na Wii obsługujące Motion+ i oba, choć fajne, wydawały mi się zbyt trudne do opanowania w kilka chwil. Tiger Woods też wymaga treningu, ale o wiele łatwiej w niego wsiąknąć niż w Grand Slam Tennis czy Virtua Tennis 2009. Bez dwóch zdań, to najlepszy „poważny" golf. A pamiętam, jak na pokazie gry w Londynie nikt nie interesował się tym tytułem. Producent był wyraźnie niepocieszony. Teraz w końcu ma powód do radości. 9/10

Futbol amerykański czy koszykówka nie sprzedają się dobrze na konsoli Nintendo, gdyż raz, że trudno tam znaleźć sensowne zastosowanie wiilota, a dwa, że dużą rolę odgrywa w nich oprawa graficzna. Za to golf wydaje się pasować do platformy idealnie, co potwierdza seria od EA Sports. W tym roku nawet dobitniej, oferując jeszcze więcej, hm, wszystkiego, a przede wszystkim wykorzystując najnowszą zabawkę Nintendo – Wii Motion Plus.

Jak być może wiecie już z lektury pisma, M+ zwiększa czułość wiilota i pozwala odwzorować ruchy kontrolerem z dokładnością 1:1. I w Tiger Woods 10 to widać. Żeby uderzyć daleko należy wziąć solidny zamach i wykonać dość szybki, ale płynny ruch, bacząc przy tym na wychylenie kontrolera w momencie trafienia piłki – skręcenie nadgarstków odpowiada za podkręcenie piłki. Czasem trudno dokładnie wymierzyć moc uderzenia (jeśli nie chcemy walić z całej siły), ale przecież o to właśnie chodzi, w rzeczywistości to też nie jest łatwy sport. Sterowanie wypada naprawdę świetnie (uderzenia na greenie to szczyt intuicyjności), ale z drugiej strony nie robi aż takiej różnicy, byście mieli kupować M+ tylko dla tej pozycji. „Gołym" pilotem też można z powodzeniem pograć.

DUŻO, WIĘCEJ, WOODS

Muszę przyznać, że pozytywnie zaskoczyła mnie oprawa. Muzyka włącza się rzadko, w dobrze wybranych momentach, co akurat w przypadku golfa poczytuję za plus. Grafika cieszy oczy, przynajmniej wykonaniem otoczenia, ponieważ sylwetki graczy nieco odstają od całości. Ale nie jest źle. Wspaniale za to prezentuje się wybór opcji zabawy. Sama kariera, zawierająca w sobie trzy różne typy rozgrywki, wystarczy na długie miesiące o ile macie tyle samozaparcia. Już kreowanie własnego sportowca pokazuje, że to nie jest płytka pozycja. Ponadto autorzy przygotowali szereg mini-gierek opartych o zasady golfa, jak i kilkanaście rodzajów zabawy w tradycyjną odmianę tego sportu. Na wyłączność dla Wii stworzono opcję Disc Golf, która pozwala porzucać dyskiem na wszystkich dwudziestu siedmiu polach – brzmi może głupawo, ale ładnie pokazuje możliwości Motion Plus i może przydać się, gdy wpadną kumple. Ciekawostkę stanowi połączenie gry z Forecast Channel w menu konsoli, dzięki czemu warunki pogodowe odpowiadają rzeczywiście panującym w danym miejscu na świecie. Miłośnicy realizmu będą w siódmym niebie. Wszyscy zaś powinni cieszyć się z obsługi EA Online, dzięki czemu pozbyto się irytujących Friend Codes. Usługa stoi na najwyższym poziomie, są turnieje (dzienne i tygodniowe), gry o punkty i dla przyjemności, rankingi oraz reszta otoczki.

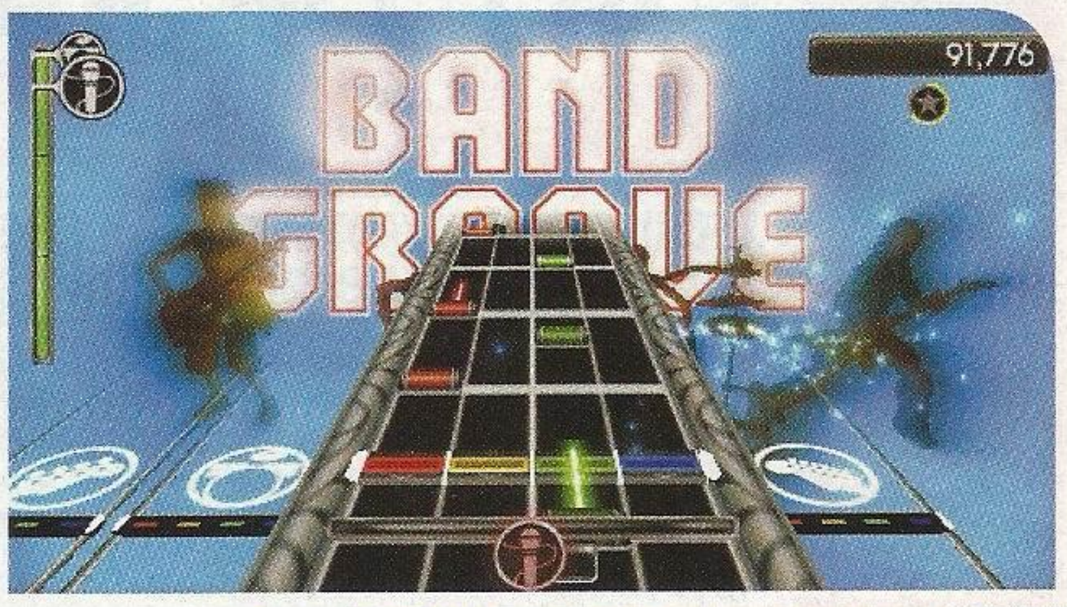
Nowy Tiger to tylko ewolucja względem poprzedniej edycji, ale obsługa M+ i kilka innych dodatków sprawiają, że to właśnie edycję 2010 powinniście mieć w swojej kolekcji. To produkt kompletny, dopracowany i ładny – nie wahajcie się dłużej. A ten jeden, mały bonusowy punkcik w ocenie jest za Disc Golf. ■■

OCENA **8.1/10**

+ ROZRYWKI WYSTARCZY NA CAŁY ROK, STEROWANIE, ONLINE
- TRZEBA KOCHAĆ TEN SPORT

NAJLEPSZY GOLF DOSTĘPNY NA KONSOLACH

OVERDRIVE Samo bezbłędne granie nie wystarczy do wyciśnięcia z Unplugged wszystkich soków. Dopiero używając tutejszej odmiany Star Power, pozwalającej nabić mnożnik aż do x11 (!), można spróbować wyśrubować wyniki. Czasami konsola zakłada się, że grający nie osiągnie jakiegoś wyniku. Wygrana to duży bonus kasowy, przegrana = gra za darmo.



ROCK BAND UNPLUGGED

BEZ GITARY I PERKUSJI, ALE TEŻ JEST BARDZO FAJNIE

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: EA
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Nie sądziłem, że taką grę, jak Rock Band da się w udany sposób przenieść na handhelda bez dodatkowych akcesoriów – pamiętam przecież Guitar Hero na Nintendo DS ze specjalną nakładką, które całkiem mi się podobało, pomimo nienajlepszej grafiki i dość skompresowanej ścieżki dźwiękowej. Na PSP nie występuje żadna z tych bolączek – grafika jest ostra i wyraźna, a jakość dźwięku bez zarzutów. Od razu też załapałem zasady gry – przypomniają przecież kultowe Amplitude Harmonixów. Sporo dostępnych tracków, kilka poziomów trudności i sklep, w którym można kupić nowe kawałki gwarantują, że muzyka z PSP będzie grać przez całe lato. Spróbujcie, na pewno się nie rozczarujecie – o ile kochacie gry muzyczne. 8/10

Dziś, gdy normalne jest, że co roku ukazuje się nowa część (a raczej kilka) Guitar Hero z perkusją, gitarami i mikrofonami, a także Rock Band z podobnym zestawem „instrumentów", granie w gry muzyczne na padzie może wydawać się dziwne. No bo jak to? Żadnych akcesoriów? Przecież nawet do DSowego GH: On Tour przygotowano specjalne dodatkowe urządzenie zastępujące gryf plastikowej gitary. Tymczasem Harmonix nie wygłupiali się z tworzeniem akcesoriów do ich nowego peespekowego muzycznego projektu Unplugged, tylko powrócili do korzeni – gra jest podobna do Amplitude, do dziś uznawanej przez hardcore'owych wymiataczy za jedną z najlepszych w gatunku. Jeśli jacyś czytają ten tekst, od razu powiem im, że przenośny Rock Band jest na oko tylko w połowie tak trudny, jak tamten tytuł. Jasne, żeby wymasterować wszystkie piosenki trzeba poćwiczyć, ale na pewno nie jest to gra, w której nad jednym kawałkiem siedzi się tydzień, a i tak wymięka w połowie. Hardcore'owcy mogą poczuć się rozczarowani, pozostali będą dobrze się bawić.

SZALONE MELODIE

Unplugged to czterdzieści jeden piosenek, bynajmniej nie w wersji akustycznej. Większość z nich znana z wersji na konsole stacjonarne, ale do niepowtarzalnego soundtracku z Amplitude (z Pink, Weezer, P.O.D., Papa Roach, Slipknot, Symbion Project) się nie umywa (albo to tylko ja idealizuję tamtą grę). Są utwory Bon Jovi, Nirvany, Jethro Tull, Audioslave, The Killers, Jimmy Eat World, SOAD i innych kapel. Jest różnorodnie, choć momentami miałem już dość niektórych piosenek, ale to wina Harmonix i ich sposobu prowadzenia trybu kariery. Podobnie jak w RB na duże konsole, tutaj także gra się kilka kawałków pojedynczo, a później część z nich powtarza w występach – po dwie piosenki reprezentujące rocka z lat 80., albo trzy punkowe. Za wolno odkrywają się nowe utwory, więc dobrym pomysłem jest grać w krótkich sesjach. Spróbujcie przesiedzieć cały dzień nad Unplugged, a zrozumiecie o czym mówię (znienawidzicie Livin' On A Prayer). Plus dla Harmonix za to, że poziom trudności rośnie jednostajnie. W innych grach muzycznych często po kilku łatwych piosenkach nagle trafia się jedna obłędnie trudna. Tutaj nie spotkałem się z taką sytuacją, ale może to tylko ja tak mam, bo jestem przyzwyczajony do duszenia przycisków w grach muzycznych.

Jak to wygląda? Tym razem jednocześnie obok siebie lecą nie jedna, a cztery ścieżki (takie, jak w „normalnym" Rock Band) z nutkami. Każda odpowiada innemu instrumentowi. Od lewej: bas, gary, wokal i wiosło. Podzielone są na sekcje, w obrębie których znajduje się kilka nutek. Trzeba je zagrać (wszystkie!), żeby zaliczyć całą sekcję i móc przełączyć się na ścieżkę innego instrumentu. W przypadku pomyłki trzeba spróbować jeszcze raz. Rzecz w tym, że w tym czasie nie gra się na pozostałych instrumentach, co nie podoba się publiczności. Po kilku pomyłkach ścieżka wyłącza się i trzeba ją odratować. Da się to zrobić wyłącznie poprzez nabicie paska Overdrive, tutejszej odmiany guitarherowej Star Power. Jednak gra nie toleruje lamerstwa i przerywa piosenkę, gdy ścieżki wyłączą się trzy razy.

WESOŁE NUTKI

Brzmi skomplikowanie, jak to zwykle bywa z opisami rozgrywki w tego typu grach, ale jest łatwe do ogarnięcia. Najważniejsze to opanować sterowanie – na ścieżkach znajdują się nutki w czterech kolorach, odpowiadają im przyciski lewo i góra na krzyżaku oraz trójkąt i kółko, L i R służą do zmiany ścieżek, a X odpala Overdrive. Proste do zapamiętania, a jak komuś się nie podoba, można wybrać inne rozłożenie przycisków w opcjach. Ja żałuję, że PSP ma tylko po jednym L i R, bo przyzwyczaiłem się do grania na elkach i erkach w Amplitude, ale to nic. Dopiero na expercie trzeba zagrać trzy albo nawet cztery nutki jednocześnie i wtedy robi się to niewygodne. Sterowanie jest w porządku, co w przypadku tego typu gier jest dużą zaletą.

Na ocenę końcową ma wpływ brak multi. Panowie, naprawdę? To przecież jeden z mocniejszych punktów Ampli… Wiecie czego. Samemu najlepiej grać w niedużych dawkach, bo powtarzające się piosenki potrafią zmęczyć. Jakby nie patrzeć, to najlepsza gra muzyczna na PSP dla niehardcore'owców. Wymiatacze niech pozostaną przy DJ Max Portable. ■■

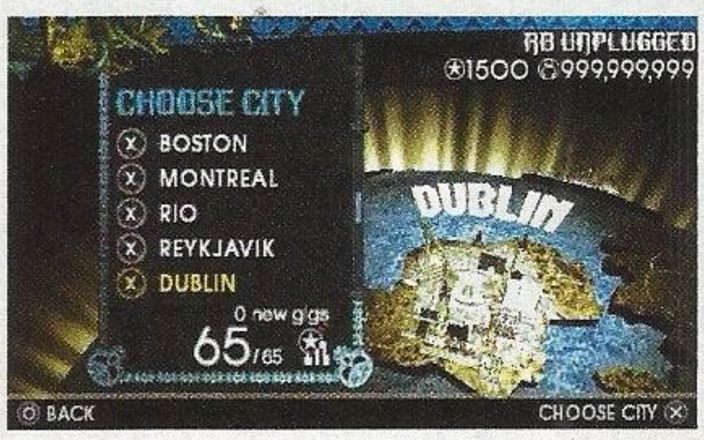
OCENA 7.0/10

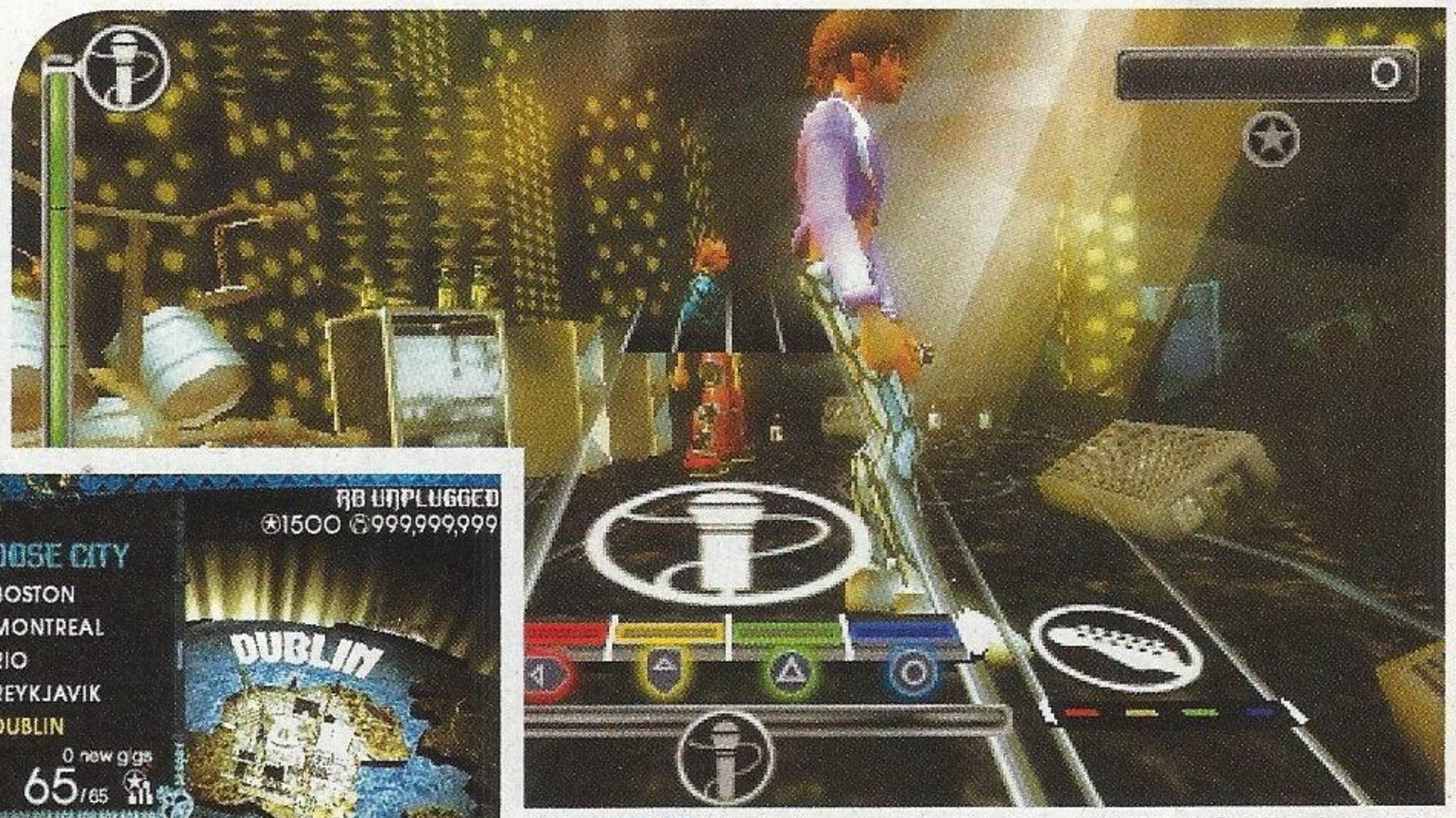
➕ BAWI NIE TYLKO WYMIATACZY, NAJLEPSZY KLON AMPLITUDE OD LAT
➖ GRANIE TYCH SAMYCH PIOSENEK W KÓŁKO, BRAK MULTI

AMPLITUDE DLA NIEDZIELNYCH GRACZY

Teh Neo'z

Przed rozpoczęciem zabawy należy stworzyć kapelę, nadać jej nazwę, a muzykom ksywki albo imiona, zmienić ich wygląd, a gdy już uda się zarobić trochę kasy, można dla zabawy kupić im fachowe (lub obciachowe) ciuszki, w których będą prężyć się na scenie. Nie żeby wpływało to w jakikolwiek sposób na rozgrywkę. Miły drobiazg i tyle. Co najważniejsze, postacie szaleją na scenie, ale w ogóle nie rozpraszają uwagi. Dopiero patrząc z boku, gdy grał Gulash, po raz pierwszy zobaczyłem, jak się zachowują. Nie chcecie przechodzić kariery, tylko pograć dla zabawy? W opcjach można odkryć wszystkie piosenki, ale wyłącza to możliwość zapisania stanu gry. Miły bajer, kiedy już znudzi Wam się granie w karierze po raz setny Buddy Holly.





KUP PIOSENKE W online'owym sklepie. Kawałki z „dużych" Rock Bandów niestety nie pasują. Trzeba płacić za utwory przygotowane specjalnie na potrzeby Unplugged.

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Techland
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GONZO: Średnie, bo polskie. Taką parafrazą reklamy można zbyć jakieś 90 procent rodzimych gier i człowiek zbytnio nie minie się z prawdą. Juarezem można było zrobić furorę przy startach konsol, obecnie to trzeci garnitur gier. Jako że sam nie stronię od westernowej tematyki, nie mogę odmówić jej uroku i wdzięku, ale zawiodłem się, bo mimo zapewnień, córki szeryfa cnoty nie tracą przy Juarezie. Poza tym już nawet Andrzej Wajda mówił i myślał po polsku, więc czemu Techland nie przemówił w naszym języku? Sama strzelanina nie ma polotu, a stąd tylko jeden krok do bycia przeciętnym. 6/10

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

TECHLAND UDOWADNIA, ŻE NAJLEPIEJ NA WESTERNACH ZNAJĄ SIĘ POLACY! DRŻYJCIE BANDYCI, NOWY SZERYF JEST W MIEŚCIE

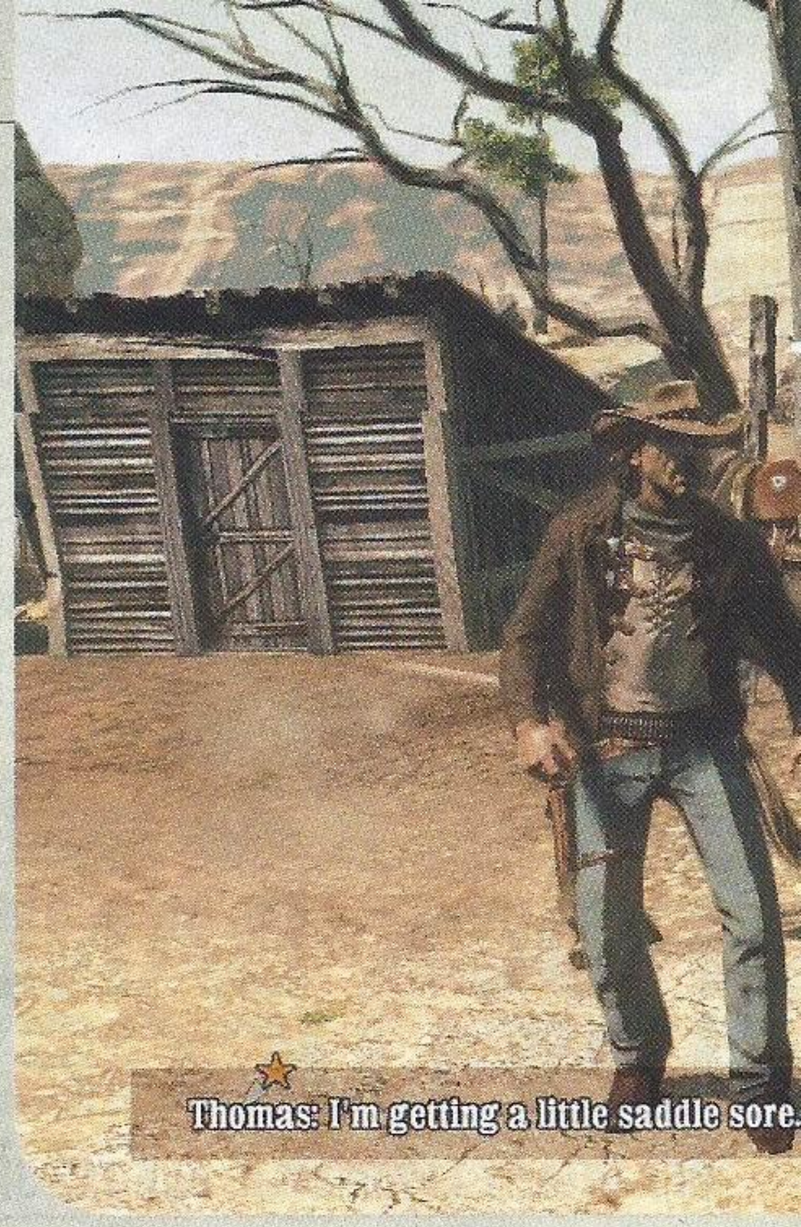
Z pochodzenia jest Polakiem i będzie rządzić do czasu, gdy na pojedynek rewolwerowców wyzwie go Red Dead Redemption od Rockstar. Ale to dopiero jesienią, wtedy też okaże się, która gra jest najlepszym konsolowym westernem. W tej chwili liczy się tylko Call of Juarez i to właśnie tym tytułem powinniście zainteresować się, jeśli macie ochotę postrzelać do rewolwerowców oraz Indian, a także wziąć udział w pojedynkach w samo południe. Czego nie możecie w tej grze zrobić? Wpaść do saloonu, by napić się wody ognistej i zagrać w karty, a później za niewielką kwotę spędzić z piękną damą godzinkę lub dwie w pokoju na piętrze. Takich atrakcji w grze Techlandu niestety nie ma, ale jeśli samo strzelanie z rewolwerów, czy ciskanie we wrogów laskami dynamitu wystarczą Wam, żeby poczuć klimat Dzikiego Zachodu, to na pewno nie będziecie żałować wydanych pieniędzy.

NOWY STARY BOHATER

Bound in Blood jest prequelem Call of Juarez wydanej dwa lata temu na X360; jednym z jej bohaterów był Ray – doskonały rewolwerowiec, który z nieznanych powodów został księdzem. Utkwił mi w pamięci, bo nieczęsto nadarza się okazja kierowania taką postacią. Ray był szalony, zabijał przeciwników z zimną krwią grzmiąc niczym proboszcz z ambony. Pochłonięty żądzą zemsty, przypominał maszynę do zabijania, której nikt nie jest w stanie zatrzymać.

CoJ DEZERTERZY Bracia McCall porzucają wojsko, by chronić swoją rodzinę. Barnsby będzie ich za to ścigać aż do końca gry, czyli jakieś osiem-dziesięć godzin.

Ray jest jednym z bohaterów Bound in Blood. Nie ukrywam, że to właśnie możliwość zobaczenia kim był zanim został księdzem, a także poznania powodów, dla których stał się sługą bożym, przyciągnęła mnie do gry. Trochę rozczarowała mnie fabuła, jest zbyt przewidywalna. Nawet nie trzeba znać historii pierwszej części, żeby domyślić się jak potoczą się losy bohaterów – trzech braci McCall. Ray jest najstarszy, Thomas to jego towarzysz broni i jednocześnie druga grywalna postać, natomiast William jest od nich dużo młodszy i – niespodzianka – jest księdzem. Prześladuje ich niejaki Barnsby, dowódca oddziału, w którym służyli Ray i Tom. Choć wojna secesyjna już się skończyła, chce on ukarać McCallów za dezercję. Bohaterowie uciekają przed nim do Meksyku, ale przede wszystkim udają się tam by odnaleźć skarb. Złoto pozwoliłoby im odbudować dom zniszczony w czasie wojny. Gorąco zrobi się, gdy bracia pokłócą się o kobietę. Ot, zwyczajna prosta historia bez szokujących momentów, scen zapadających na długo w pamięć. Ostrzegam jednak wszystkich, którzy liczą, że ponownie zobaczą w akcji trochę nawiedzonego księdza. W Bound in Blood Ray jest innym człowiekiem, dopiero zmierza do tego momentu, gdy poprzestawia mu się w głowie. Żałuję, bo Techlandowi udało się stworzyć niezapomnianą postać i niestety nie pociągnęli tego tematu dalej. Rozumiem, że inaczej nie dało się tego rozwiązać, uważam jednak, że gra straciła na tym odrobinę niepowtarzalnego uroku. Moim zdaniem Ray powinien być jednym z USP serii Call of Juarez.



SILNIK, NA KTÓRYM ŚMIGA BOUND IN BLOOD, JEST BARDZO WYDAJNY – ANIMACJA PŁYNNA NAWET PRZY WYBUCHACH CZY WIĘKSZEJ ZADYMIE, PIERWSZOLIGOWA GRAFIKA

AKCJA!

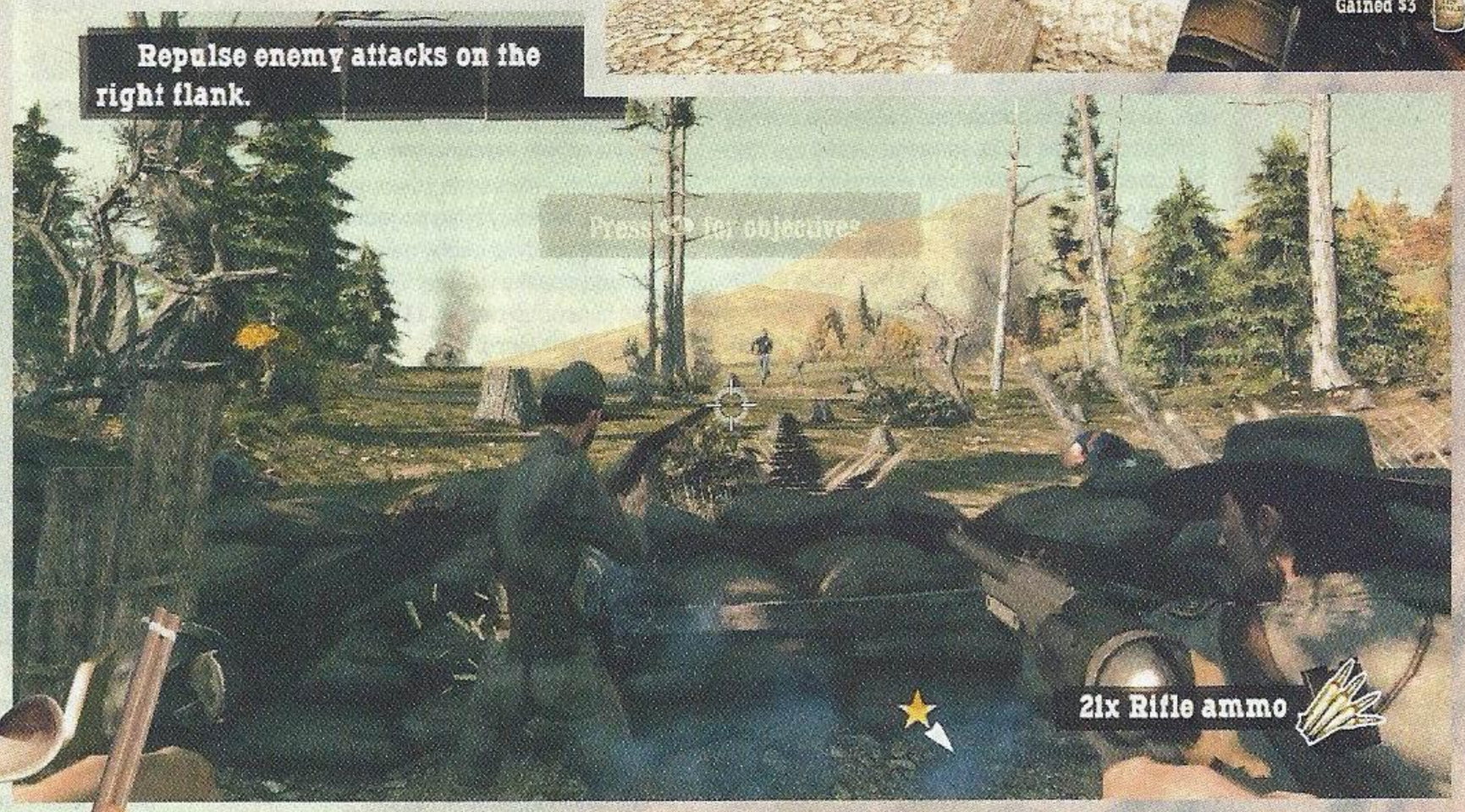
Autorzy wzięli sobie do serca krytykę pierwszej części i mocno ograniczyli elementy skradankowe oraz platformowe. Thomas w sumie może po cichu zabijać przeciwników rzucając w nich nożami, potrafi jednak zrobić dobry użytek z rewolweru, więc da się przejść całą grę jak zwykłą strzelaninę, ogniem rozwiązując wszelkie problemy. Mnie to odpowiada, ale ja lubię w grach akcję, fanem skradanek nie jestem, a elementy platformowe w FPP zwyczajnie mnie denerwują. Bardzo przypadła mi do gustu możliwość wybrania postaci przed rozpoczęciem niemal każdego rozdziału i tylko czasami trzeba grać konkretnym McCallem. Jak łatwo się domyślić, grałem głównie Rayem. W ten sposób godziłem się na częstą konfrontację z uzbrojonymi po zęby przeciwnikami, ale równocześnie zyskałem możliwość strzelania z dwóch rewolwerów jednocześnie. Thomas nie ma takich zdolności. Jedynym utrudnieniem z tym związanym jest brak możliwości przycelowania, jednak nie przeszkadzało mi to, poza tym w opcjach da się ustawić auto-aim. Później wystarczy obrócić się w stronę przeciwnika, a celownik sam do niego przylgnie. Zdarzają się momenty, gdy robi się gorąco, zbiry atakują z kilku stron. W takich sytuacjach nawet doświadczony gracz może potrzebować pomocy. Generalnie jednak nie miałem większych problemów z ukończeniem gry, normalny poziom trudności jest do ogarnięcia przez każdego, kto potrafi od czasu do czasu schować się za beczką czy skrzynią. Przeciwnicy mają sokoli wzrok i nawet z daleka są w stanie mocno uszkodzić bohatera, więc lepiej nie dawać im okazji do pochwalenia się umiejętnościami strzeleckimi.

BYLE DO PRZODU

Rewolwery tak przypadły mi do gustu, że nie korzystałem z innych broni. Od czasu do czasu pomagałem sobie dynamitem, a obrzyny, strzelby odłożyłem do szafy; kompletnie do niczego się nie przydawały. Zrezygnowałem nawet z kupowania nowych, lepszych modeli. Wymieniłem tylko moje

BULLET TIME Gra pokazuje rewolwerowców w taki sposób, w jaki kojarzymy ich z filmów – jako strzelców o nadludzkiej celności i refleksie. I zdradza ich sekret! Dranie używali trybu bullet time. Mogliśmy się od razu domyślić...

WROCŁAW–WARSZAWA Na początku czerwca na stronie internetowej Techlandu można było znaleźć informację o nowym studio mającym lada dzień otworzyć się w Warszawie. To niezła okazja załapania się do „branży".



ulubione dwie pukawki na silniejsze i tyle. Jeśli chcecie z gry wycisnąć wszystkie soki, zagrajcie na wyższym poziomie trudności – żeby zarobić na nowe bronie będziecie musieli podejmować się zadań dodatkowych. Spróbowałem kilku, ale szybko dałem sobie spokój, bo zmęczył mnie schemat. Musiałem przejechać konno po pustkowiu szmat drogi tylko po to, żeby postrzelać do kilku przeciwników, a następnie ruszyć w drogę powrotną. To jedyne momenty, kiedy można po prostu połazić bez celu i zobaczyć, że silnik gry dobrze radzi sobie z otwartymi terenami. Trochę to nudne, czasem tylko mija się samotnego rewolwerowca, który bez powodu zaczyna strzelać. Widać jak na dłoni, że stworzenie żyjącego świata nie było celem wrocławskiej ekipy.

Na szczęście, poza tymi nieszczęsnymi podróżami po pustkowiach, kampania siglowa jest na tyle emocjonująca, że ani przez chwilę nie chciało mi się ziewać. Przejazd rozpędzonym dyliżansem przez miasto, spływ kanoe po rwącej rzece, ucieczka z wioski Indian znajdującej się pod ostrzałem artyleryjskim – może nie są to tak niezapomniane wydarzenia, jak w Call of Duty 4: Modern Warfare, ale też nie należy oczekiwać cudów, w końcu akcja toczy się w przeszłości na Dzikim Zachodzie, autorzy nie mogli pozwolić sobie na zrobienie misji na przykład na pokładzie samolotu. Są za to pojedynki rewolwerowców zrobione tak, że chyba lepiej się nie da. Wyjmowanie broni z kabury gałką analogową pozwala wczuć się w rolę, tylko trzeba mieć żelazne nerwy. Jak dla mnie to najtrudniejszy element rozgrywki, ale za to wygranie pojedynku sprawia olbrzymią satysfakcję.

POLAK POTRAFI

Silnik, na którym śmiga Bound in Blood, jest bardzo mocny i wydajny – animacja płynna nawet przy wybuchach czy większej zadymie, grafika na poziomie światowej pierwszej ligi. Nad motion capture przydałoby się popracować, bo koślawe ruchy postaci wyglądają biednie, zwłaszcza teraz, gdy już widzieliśmy Uncharted 2 w ruchu. Głosy też są fachowo podłożone, najlepiej brzmi oczywiście Ray, którego nie chciałbym spotkać w ciemnej uliczce.

Ekipa Techland już drugi raz pokazuje, że Polak potrafi. Trochę ośmieszają przy tym inne rodzime studia developerskie wciąż próbujące stworzyć pierwszą grę konsolową. Bound in Blood nie jest idealne, Wrocławianie na pewno nie zrobili dużego kroku naprzód, ale na razie mogą być spokojni, konkurencja zaatakuje dopiero jesienią. Poza tym trzeba im przyznać, że CoJ to kawał dobrej roboty. ■■

OCENA 7.5/10

+ SKRADANIE WYLECIAŁO, DWA RAZY WIĘCEJ AKCJI, GRAFIKA
– PRZEWIDYWALNA FABUŁA, NIE TEN SAM RAY

POLACY RZĄDZĄ NA DZIKIM ZACHODZIE

Skoncentruj się

Po ustrzeleniu kilku bandytów automatycznie włącza się odliczanie. Gracz ma minutę, żeby skorzystać z trybu koncentracji: czas zwalnia, można zaznaczyć kilka celów i wystrzelić (Ray), albo namierzyć szybko przeciwnika, zastrzelić go i zalokować się na następnym (Thomas). Z tego udogodnienia nie da się korzystać w trybie multiplayer, co w sumie jest logiczne. Wszyscy gracze musieliby nagle zacząć poruszać się powoli niczym w smole, ale wtedy byliby zbyt łatwymi celami. Jak walczyć ze sobą, to nie na specjalnie przygotowanej mapie, tylko biorąc udział w multiplayerowej misji polegającej na przykład na rabowaniu pociągów czy banków. Takie misje z otwartymi ramionami przywitałbym w kampanii singlowej.

EA SPORTS ACTIVE

JUŻ NIE WSTYDZĘ SIĘ ZDJĄĆ KOSZULKĘ NA PLAŻY

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: To jest bardzo fajna pozycja dla wszystkich, którzy chcielby w aktywny sposób wypoczywać przy konsoli, a niekoniecznie rozwalając się na kanapie z joypadem w ręku. Tak jak choćby ja. Inna sprawa, że podobnie jak zabawa z Wii Fit, także i tu potrzeba nieco samozaparcia i samokontroli, by ćwiczyć regularnie. Ja z przyjemnością od czasu do czasu zagram w jeden z licznych już tenisów na Wii, ale jeśli chodzi o prawdziwe ćwiczenia fizyczne, wybieram basen i siłownię. Zresztą z Mielem, hyhy. 6/10

Powiedziałby zapewne jakiś wiecznie uśmiechnięty nerd, jakich doskonale znam z wszelkich trailerów gier na Wii, a których szczerze nienawidzę, kłamiąc w żywe oczy, że to dzięki EA Sports Active udało mu się pozbyć tłuszczu z brzucha i wyrzeźbić mięśnie. Nic z tego, największy konkurent WiiFit nikomu nie zastąpi siłowni i porządnej dawki ćwiczeń pod czujnym okiem trenera. Choć, muszę to uczciwie przyznać, EA Canada pokazali, że jeszcze dużo można zrobić w temacie tego typu gier („ćwiczonych"? „ruchowych"? Jakieś dobre pomysły na nazwę gatunku?). Jeśli Nintendo powiedziało graczom: „ruszajcie się przed telewizorem" (i uśmiechajcie się przy tym, arghh), Elektronicy przebili ich mówiąc: „nie bójcie się, my Wami pokierujemy, ułożymy Wam program ćwiczeń, o nic nie musicie się martwić". O to właśnie chodziło. Ile razy obiecywaliście sobie, że będziecie codziennie ćwiczyć, a później odpuszczaliście, bo a) samemu ciężko się zmobilizować, b) nie potrafiliście wymyślić innych ćwiczeń niż brzuszki i pompki, c) uznawaliście, że to bez sensu, bo bez porady fachowca nigdy nie będziecie wiedzieć, czy wykonujecie ćwiczenia dobrze i czy w ogóle przynoszą jakiekolwiek rezultaty. Active to taki właśnie osobisty trener, który układa program na trzydzieści dni (kilka z nich przeznaczonych jest na odpoczynek) i sam dobiera kolejne ćwiczenia.

AKCESORIA TO PODSTAWA

Gra wykorzystuje Balance Board dołączaną do Wii Fit, jednak nie jest ona wymagana do ćwiczeń. Potrzeba tylko specjalnej opaski na udo z małą kieszonką, do której wkłada się nunchuck, a czasami także taśmy do ćwiczeń (oporowej) – akcesoria znajdują się w zestawie z grą. Niestety tylko po jednej sztuce, żeby bawić się we dwie osoby należy wyłożyć kasę na drugą opaskę i taśmę. W polskich realiach kupić je osobno bez gry? Umówmy się, że ćwiczymy pojedynczo.

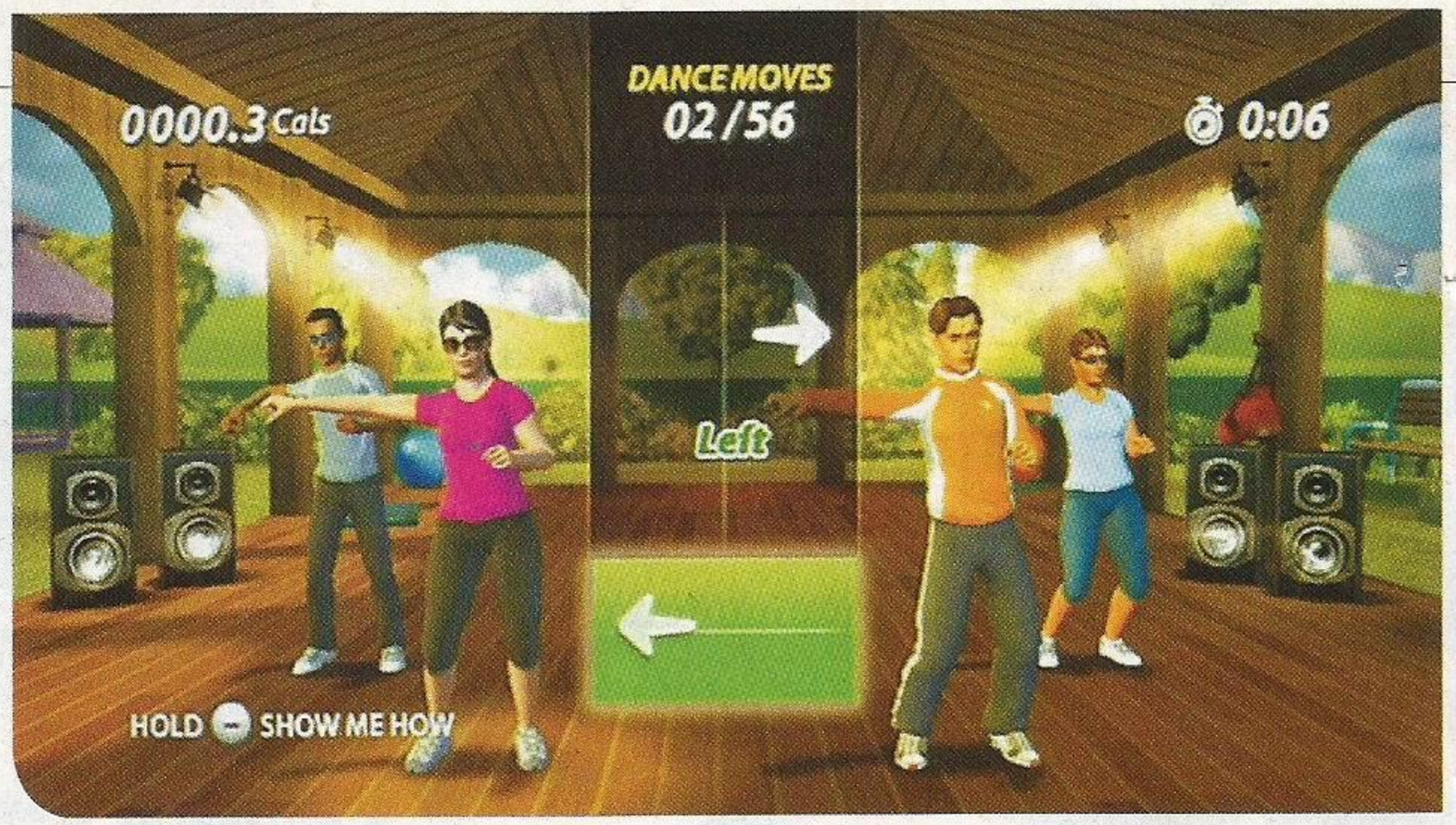
Opaska jest świetna. Dobrze założona nie utrudnia ruchów, w ogóle bym o niej zapomniał, ale gra mi przypominała. Często musiałem wkładać i wyjmować z niej gruszkę. Po co? Gra w jakiś sposób musi odczytać ruchy nóg przy przysiadach i biegu. Nunchuck dobrze wyłapuje napięcie mięśni, może nawet zbyt dobrze, bo czasami wirtualny trener opierniczał mnie, że się kręcę, choć nie powinienem, a w rzeczywistości stałem nieruchomo. Te uwagi strasznie mnie denerwowały, aż musiałem wyłączyć dźwięk, gdy lektor po raz tysięczny przypominał abym obejrzał film pokazowy, jeśli nie mam pojęcia jak ćwiczyć, czego absolutnie nie miałem ochoty słuchać.

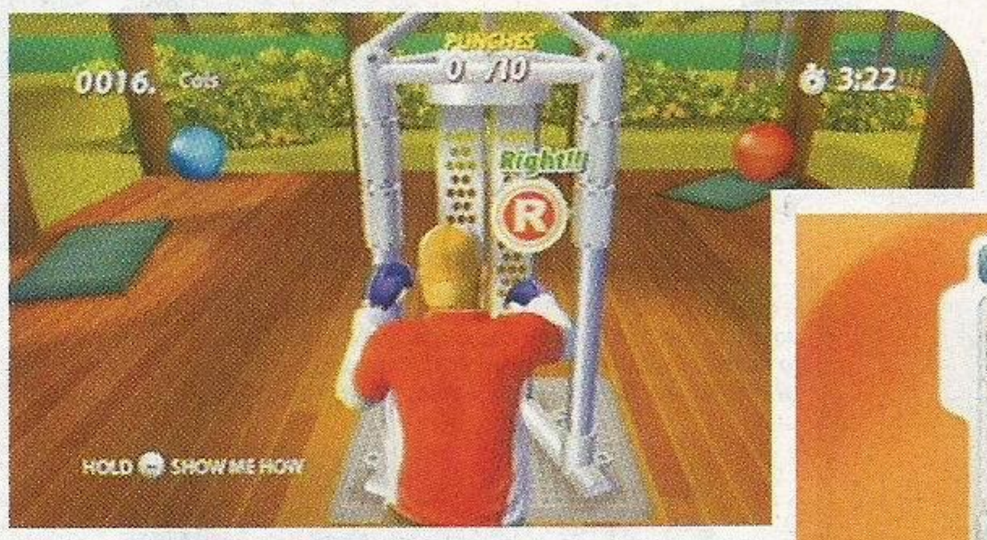
Taśma w przeciwieństwie do opaski jest moim zdaniem słaba. Nie stawia zbyt dużego oporu, przez co ćwiczy się zdecydowanie zbyt łatwo. Jest też lichej jakości, cały czas obawiałem się, że za moment pęknie. Dobrym pomysłem jest kupienie lepszej, profesjonalnej taśmy na przykład na aukcji w necie, ale skoro tak, to może po prostu pójść na siłownię i poćwiczyć na serio?

RUSZAJ SIĘ

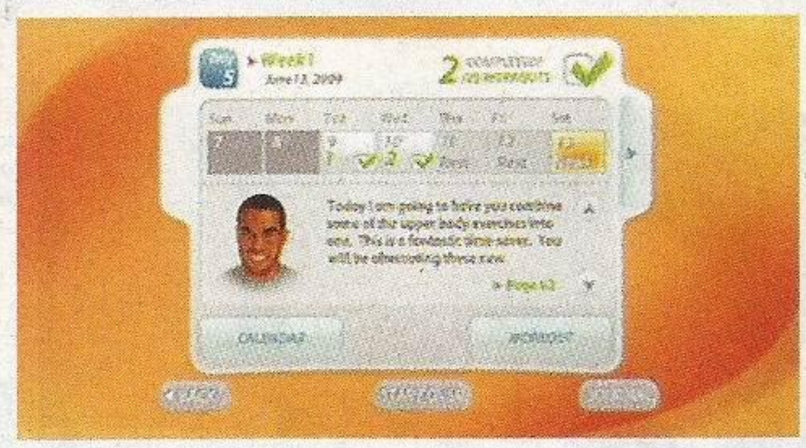
Przy Active można się zmęczyć. Oj tak, nawet bardzo. Są trzy poziomy trudności treningu, ja na średnim wymiękałem, ale głównie dlatego, że dawno nie pracowałem nad mięśniami nóg i zmasakrowały mnie przysiady. Umówmy się, gdyby ktoś Wam kazał zrobić sto przysiadów też byście się zmęczyli. Nie znalazłem jednak żadnych ćwiczeń na mięśnie brzucha, ani nawet pompek, w ogóle siłowych i wytrzymałościowych jest bardzo mało. Znajdziecie je w WiiFit, które z kolei cierpi z powodu braku ćwiczeń aerobowych. Bieganie, podskakiwanie, boksowanie, gra w tenisa – to wszystko jest w EA Sports Active. W ten sposób obie gry się uzupełniają. Sprytny marketingowiec sprzedałby bajkę o tym, jak różnorodność obu tytułów sprzyja klientowi, tak naprawdę oba tytuły są po prostu niepełne. Active kupił mnie tym, że ułożył mi trzydziestodniowy plan ćwiczeń i nie musiałem zastanawiać się jakie ćwiczenia mam wykonywać. Rozczarował mnie brak rozgrzewki, co źle odbiło się na moich słabych mięśniach nóg, oraz skupienie się głównie na ćwiczeniach aerobowych, co może spodoba się mojej żonie, ale mi niespecjalnie.

Bawiłem się nieźle, w końcu jednak odpuściłem i wybrałem się na basen oraz prawdziwą siłownię. Tak powinniście zrobić, choć z drugiej strony, co miesiąc muszę płacić, a Active to jednorazowy wydatek i zabawa na długi czas. ■■





DUŻO MIEJSCA Przygotowując się do ćwiczeń koniecznie upewnijcie się, że macie bardzo dużo miejsca. Powiedzmy dwa na dwa metry i najlepiej żadnego żyrandola nad głową. W małym pokoiku nie poćwiczycie, a we dwie osoby to już w ogóle nie ma szans.



TRENER DEMONSTRUJE Wszystkie ćwiczenia demonstrują trenerzy (pani lub pan). Trochę zbyt wolno to robią – usypiam, gdy po raz setny pokazują sposób trzymania taśmy.

UŁÓŻ TRENING W grze znalazła się opcja układania własnego treningu, ale uploadować go na serwer nie można, a szkoda, bo to mógłby być duży atut gry. Brak wsparcia online to wtopka ze strony EA.

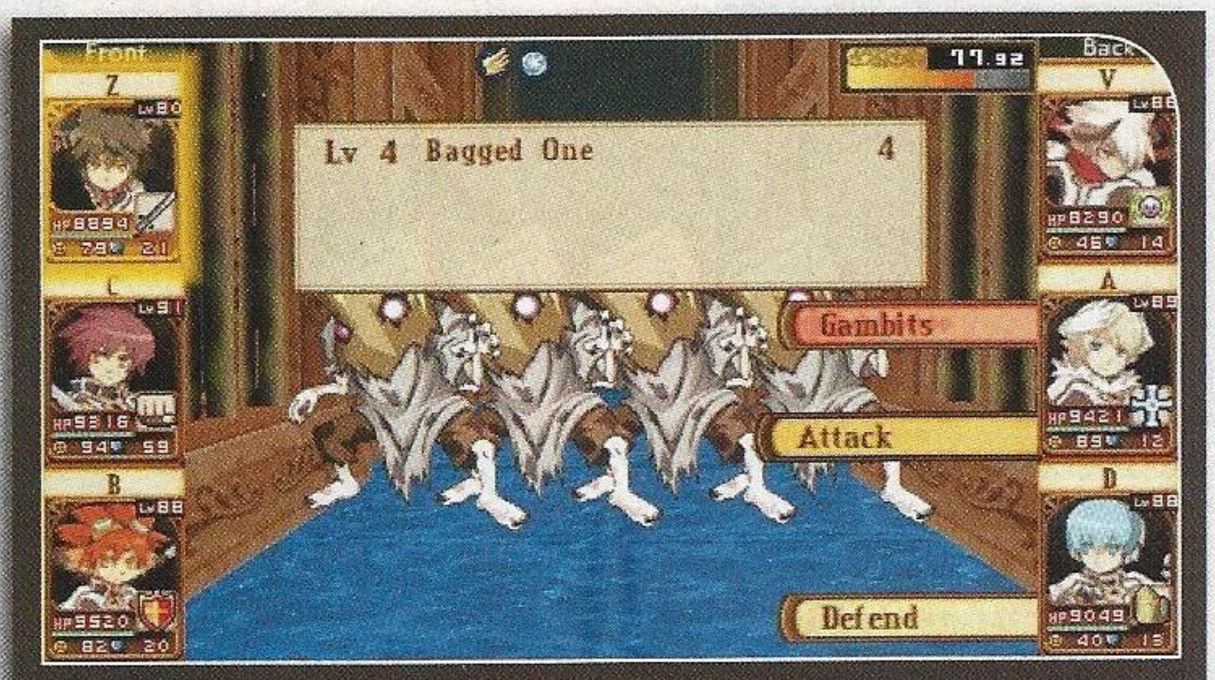
OCENA 7.0/10

+ DUŻO RUCHU (I UŚMIECHU!), PLAN ĆWICZEŃ, OPASKA NA UDO
– IRYTUJĄCY TRENER, TAŚMA, MAŁO ĆWICZEŃ SIŁOWYCH

HEJ HO, NA PACZKĘ BY SIĘ SZŁO

Wypełnić ankietę

Po ukończeniu każdego treningu można wziąć udział w ankietach dotyczących aktywności ruchowej w ciągu dnia, a także nawyków żywieniowych. Nie żeby gra na ich podstawie starała się ułożyć dietę, czy zorganizować dodatkowe zajęcia, jak bieganie czy pływanie, ale jest to o tyle przydatne, że człowiek od razu zwraca uwagę na to, co je, czy jest aktywny, czy siedzi zbyt dużo przed komputerem i tak dalej. Bajerek, owszem, ale WiiFit niczego podobnego nie oferuje. Zamiast tego zachęca do częstego wchodzenia na Balance Boarda, żeby złośliwie obwieścić, że gracz za mało schudł i powinien bardziej się starać. Ankiety wydawały mi się stratą czasu, ale wypełnia się je szybko i po kilku dniach przez myśl mi nie przeszło, żeby je ominąć.



CLASS OF HEROES

NASZA KLASA W WERSJI RPG

txt: GONZO

PSP

- Wydawca: Atlus
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: Dla hardcore'owców Claas of Heroes ma pełno klasy, dla zwykłych graczy tyle samo, co nasza klasa. Ci pierwsi znajdą tu głębię systemu, ci drudzy uciekną przed grafiką, fabułą i poziomem trudności. Chorym. 6/10

Gra przywołuje stare czasy, kiedy sporo osób ekscytowało się rozdmuchanymi statystykami postaci i przymykało oko na nieciekawą fabułę czy biedną oprawę. Jednak dzisiejsze erpegi muszą bardziej mobilizować graczy, bo są jednym z ostatnich przyczółków tytułów pochłaniających kilkadziesiąt godzin. Od Class of Heroes wieje sztampą od początku; dość szybko okazuje się, że to tylko stos cyferek obudowany bezpłciowymi postaciami i przestarzałym systemem.

Wcielamy się w ucznia jednej z klas w szkole przypominającej w założeniach Hogwart z książek J. K. Rowling. Wiecie, żądna przygód grupka uczniaków, tajemnicze podziemia w okolicy szkoły Particus i nieobciążająca wolnego czasu nauka. Kompletowanie drużyny można zacząć od zaproponowanych, gotowych postaci, ale po wprowadzeniu „reklamującym" dziesięć różnych ras nie mogłem się powstrzymać i sam stworzyłem klasę marzeń. Opcji nie ma za wiele, więc wybór płci, podstawowych charakterystyk i rasy nie powinien zająć więcej niż kilka minut. Szczególnie przypadli mi do gustu Diablos, jak sama nazwa wskazuje koleżkowie z zauważalnymi rogami na głowie, ale kotopodobni Felpier też są niczego sobie. Doceniam, że autorzy wyszli poza schemat ludzie, elfy, krasnoludy, bo można oszaleć oglądając go w co drugim erpegu.

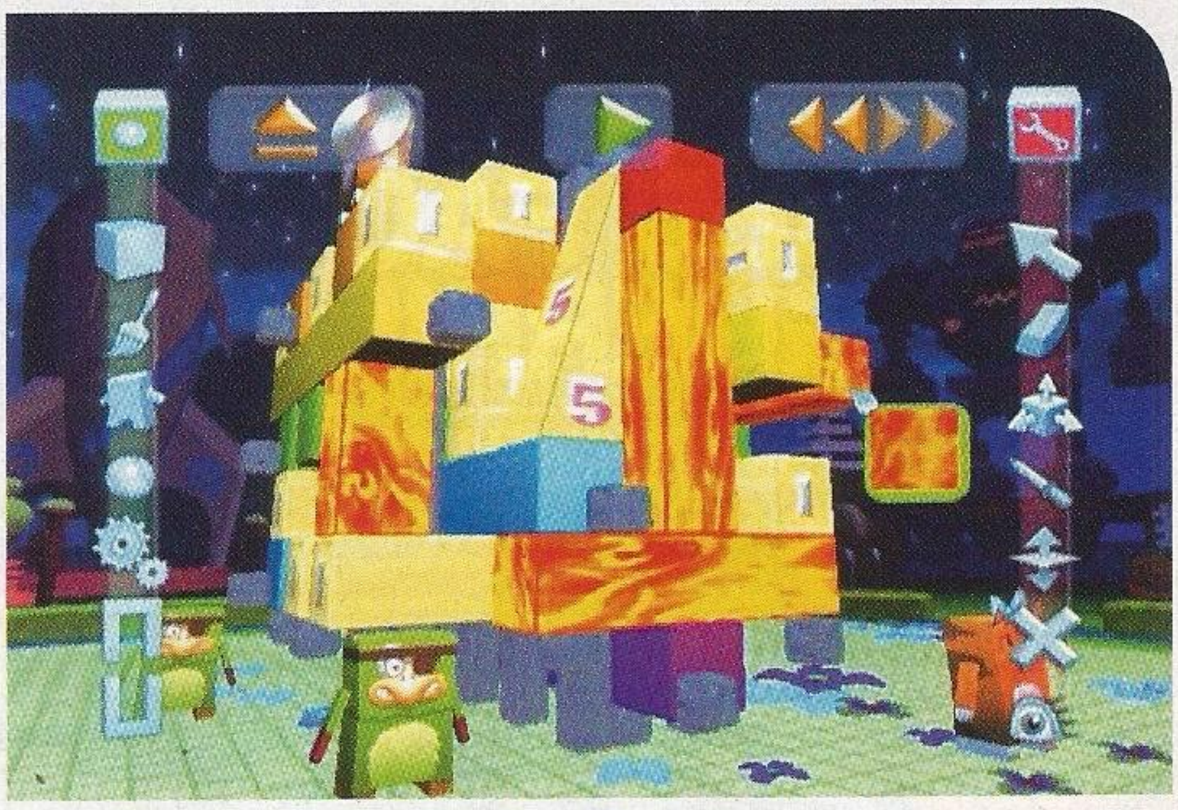
WŁADCA LOCHÓW

Najbardziej razi zacofanie systemu, który zatrzymał się na czasach jednostajnych korytarzy widzianych z oczu postaci i wybiegających znikąd oponentów. Podziemia z powodzeniem mógłby wygenerować program i to nieskomplikowany, bo opcji do wyboru jest mniej niż dekadę temu w Diablo. Prawie usnąłem patrząc na identyczne ściany i beznadziejnie wykonaną walkę. Bohaterów obserwujemy wyłącznie w formie portretu, więc siłą rzeczy ciosy nie powalają efektownością. Nieco lepiej jest w przypadku ataków łączonych, ale powiedzmy sobie szczerze, że Class of Heroes jest zrobione na siłę i w pośpiechu. Nie przemyślano systemu i już niedługo po rozpoczęciu zabawy trzeba walczyć z absurdami w rodzaju płacenia góry złota za leczenie zdrowia, choć w tym samym miejscu mana regeneruje się sama. Mapa świata jest obszerna, ale chciałbym poznać osoby, które nie ziewały schodząc do podziemi w ostatnich krainach – gra nie wynagradza poświęconego jej czasu. Może tytułów RPG nie ma zbyt wielu na rynku, mimo to doradzam trzymanie się z daleka od tworu Acquire, bo oprócz ładnie narysowanych teł i ciekawych ras, nie ma niczego do zaoferowania. Poza nudą. ■■

OCENA **4.0/10**

+ CIEKAWE RASY, COŚ DLA MANIAKÓW RPG
– I NIKOGO WIĘCEJ, PIERWSZA KLASA NUDY

STARA SZKOŁA WŁAŚNIE STETRYCZAŁA



BOOM BLOX SMASH PARTY

TAK DOBRE JAK TYLKO PUZZLE MOGĄ BYĆ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GONZO: Kolejny krwawy albo dorosły tytuł na Wii? Nie tym razem, choć wyjątkowo to nic zdrożnego, bo miło jest popatrzeć, a jeszcze przyjemniej zagrać w Smash Party. Wreszcie zawartość gry nie woła o pomstę do nieba i inwestując w nią można oczekiwać sporej dawki solidnej zabawy na wysokim poziomie. Tak powinno Boom Blox wyglądać za pierwszym razem, więc bez wahania oczko w dół - bardzo nie lubimy, kiedy ktoś doi kasę. Szczególnie z nas samych. Grafika jest oszczędna, ale w żadnym wypadku biedna, raczej przemyślana i dostosowana do rozgrywki. Jestem bardzo łasy na intuicyjny i grywalny multi, zaś BBBP dostarcza także w tym elemencie. Wreszcie, rzec można. 8/10

Kiedy ponad rok temu okazało się, że gra opracowana przez Stevena Spielberga to zabawa w zbijanie klocków, nikt nie wróżył jej wielkiego sukcesu. Prawie milion sprzedanych sztuk pokazał, że dobry produkt zawsze się obroni, a przy okazji zmotywował Electronic Arts do przygotowania kontynuacji. Wiele poprawiać nie musieli, więc zastosowali sprawdzoną recepturę „więcej, szybciej, mocniej", która również w tym przypadku zadziałała bez pudła. Smash Party to pewna inwestycja, która powinna przypaść do gustu niemal każdemu.

Zasady zabawy nie są skomplikowane. Generalnie rozbija się o budowle z klocków, różnego rodzaju piłki w ręku gracza oraz zaawansowaną fizykę stojącą za tym wszystkim. Zadania są zróżnicowane, jak choćby zawalanie wieży jednym rzutem czy też dobieranie się do ukrytych kryształków. Klocki występują oczywiście w wielu wariantach, różnią się kształtem, masą czy funkcją – nie brakuje bloczków wybuchowych, znikających czy niszczących inne obiekty. By zapewnić jak największą różnorodność dodano także inne narzędzia destrukcji: powraca lepka ręka służąca do ostrożnego wyjmowania poszczególnych segmentów, a swoją premierę ma między innymi proca (wystrzeliwuje klocek w kierunku reszty) czy laser. Pokombinowano także nieco z grawitacją. Tak więc, choć wszystko kręci się wokół klocków, każdy z kilku trybów zabawy oferuje nieco inne doświadczenia.

Smash Party najbardziej imponuje swym rozmachem. Po pierwsze, EA zamieściło na płycie około czterysta poziomów, zarówno w trybie solo, jak i ze znajomymi (współzawodnictwo i kooperacja). Druga rzecz to jeszcze bardziej rozbudowany edytor poziomów (tych już obecnych i zupełnie nowych), prosty w obsłudze, ale dający naprawdę olbrzymie możliwości. Ponad to wszystko przedkładam jednak integrację z serwerami EA. Wprawdzie nie da się bawić online, ale kilkadziesiąt sekund trwa dostęp do bazy nowych poziomów. Część z nich stworzona przez developerów (ma być ich docelowo drugie czterysta), reszta przez graczy. Zagrać można w nie od razu, ale jeśli się chce, nikt nie broni, by zapisać je w pamięci konsoli. Dodatkowo plansze są oceniane i sortowane według kilku wytycznych. Co oczywiste, samodzielnie stworzonymi kawałkami można się dowolnie dzielić ze znajomymi bądź wysłać je na serwer EA. Wszystko działa szybko i bez problemów.

Smash Party jest w pełni warte swojej ceny – oferuje miesiące zabawy tak dla zapalonych projektantów, jak i zwolenników imprezowego grania. Biorąc pod uwagę nacisk na kreatywność graczy, zaryzykuję stwierdzenie, że Wii doczekało się swojego odpowiednika LittleBigPlanet. ■■

OCENA **8.5/10**

+ NIESAMOWITA USŁUGA ONLINE, KOPALNIA POMYSŁÓW
– SAME DROBNOSTKI

MOŻNA GRAĆ W NIESKOŃCZONOŚĆ

RED FACTION GUERRILLA

I TY MOŻESZ ZOSTAĆ MARSJAŃSKIM TERRORYSTĄ

txt: SASORI

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Volition
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GONZO: Gra nie przeszła oczekiwanej przeze mnie metamorfozy od czasu bety, jednak już kilka miesięcy temu pisałem, że jest więcej niż dobrze i można spokojnie zainwestować w Guerrillę. Demolowanie otoczenia właśnie wkroczyło w nową erę, dzięki czemu mózg gracza zaczyna zupełnie inaczej operować. Po co obchodzić budynek, skoro można się przez niego przebić młotem? Wchodzenie na wieżę? Do licha, prościej zrównać ją z ziemią. Przykładów są dziesiątki, ale boleję nad tym, że nie setki i mnie taka zabawa nasycila już po kilku godzinach. Ale podobnie mam z innymi sandboxami. 7/10

Sandboxami ostatnio obrodziło. Gatunek trzyma się mocno, otwarty świat tu, nieliniowość tam, ale problemy stojące przed developerami zawsze takie same – uniknięcie pułapki monotonii oraz ogarnięcie poczynań gracza tak, by ten się nadmierną wolnością nie zniechęcił i jednak zapoznał z tym, co wypocili scenarzyści w dalszej części gry. Volition Inc. ze swoim najmłodszym dzieckiem mają dodatkową trudność do pokonania – ostatnio w temacie sandboxów padły dwa potężne ciosy w postaci inFamous oraz Prototype. Jednak twórcy serii Saint's Row z niejednego pieca chleb szamali i zawalczyli.

NA MARS NAPADAM

Nasz protagonista, Alec Mason, jest prostym górnikiem, który zamiast rozwalać Warszawę podczas demonstracji, wybiera się na Marsa, by tam ułożyć sobie życie od nowa. Na miejscu odbiera go brat i wprowadza w klimat – Czerwona Planeta znów jest areną ucisku. Uciskający to tym razem uprzedni wyzwoliciele planety, Earth Defence Force (EDF). Dość powiedzieć, że dla zysków zamienili się z harcerzy w faszystów, a klasa robotnicza jest przez nich prześladowana, przesłuchiwana oraz przestrzeliwana seriami z automatów. W tych okolicznościach górnicy wskrzesili Red Faction, czyli organizację terrorystyczną mającą na celu walkę z oprawcą i wyswobodzenie Marsa spod jarzma burżuazji... Hmm. Mason szybko trafia w sam środek bigosu, bowiem jego brat okazuje się członkiem Czerwonego Odłamu. Nici z dłubania w kopalni, trzeba będzie podłubać w żołnierzach EDF.

Rozległy obszar gry podzielono na sześć sektorów, z których każdy opisują dwa ważne współczynniki: morale ludności cywilnej oraz poziom kontroli EDF. Na oba Alec wywiera wpływ podejmując się tak zwanych „akcji partyzanckich", których jest aż osiem rodzajów, a na każdy sektor takich misji przypada od kilkunastu do kilkudziesięciu. Zadania polegają, dla przykładu, na przyłączeniu się do partyzantów szturmujących budynki EDF, organizowaniu obrony przed kontratakiem, grzaniu na czas pojazdem przez miedzę, napadaniu na konwoje i tak dalej. Sukces odniesiony w każdej z tych misji podbija wskaźnik morale, dzięki czemu do walki po naszej stronie włączać się będą cywile, lub zmniejsza wskaźnik kontroli, którego zbicie do zera jest konieczne do odblokowywania misji popychających fabułę. Te potrafią być prawdziwymi pompami adrenaliny – co powiecie na dziki rajd w grupie jeepów po polu będącym pod ostrzałem artyleryjskim, by wśród wybuchających pojazdów towarzyszy wbić się do bazy przeciwnika? Na wymienionych rozrywkach się nie kończy, w zanadrzu są jeszcze wyzwania poboczne („zrównaj z ziemią ten budynek w 30 sekund używając jedynie młota") oraz, jakżeby inaczej, zbieractwo (i to w kilku odmianach).

ŻADNEJ LITOŚCI NIE CZUJĘ

Nawet pomimo tej różnorodności w zadaniach, większość imprez kończy się podobnie – ogólnym pandemonium i stratami materialnymi liczonymi w milionach dolarów. Podejście do misji zależy oczywiście od nas, ale wybory sprowadzają się raczej do tego, czy przez bazę wroga przeturlamy się ciężarówką czy też raczej obrzucimy ją toną materiałów wybuchowych, a niedobitków natłuczemy kolbą. Stealth się nie sprawdza, bo AI podnosi alarm błyskawicznie i po kilku sekundach mamy na karku pierdyliard sługusów systemu. Nie ma jednak tego złego, bo flagową cechą Guerrilla jest kapitalny model destrukcji otoczenia. Wszystko, co nie jest samym Marsem, da się zrównać z jego powierzchnią.

Budynki można wysadzać na pałę, lub niczym specjalista od rozbiórki – obdzielając ściany nośne materiałami wybuchowymi i obserwując domek składający się jak te zbudowane z kart. Można przez budynek przetoczyć się jakimś wozem (każdy mur da się czymś przebić, kwestia masy) albo rozwalić go cegła po cegle młotem będącym wizytówką gry. Destrukcja smakuje wyśmienicie, bowiem walące się konstrukcje liczone są w czasie rzeczywistym i nigdy nie ujrzycie budynków rozpadających się tak samo. Wielkie kominy można osłabić z jednej strony, by padły w wybranym przez nas kierunku i zmiażdżyły jakiś cel. Wiszący nad drogą most można zaminować, by zwalił się na łby przejeżdżającemu pod nim konwojowi. Kreatywnych możliwości wykorzystania demolki jest od groma. Zresztą bardzo dobrze, bowiem walutą gry jest odzyskiwany z ruin budowli złom i trzeba rozwalać by rosnąć w siłę.

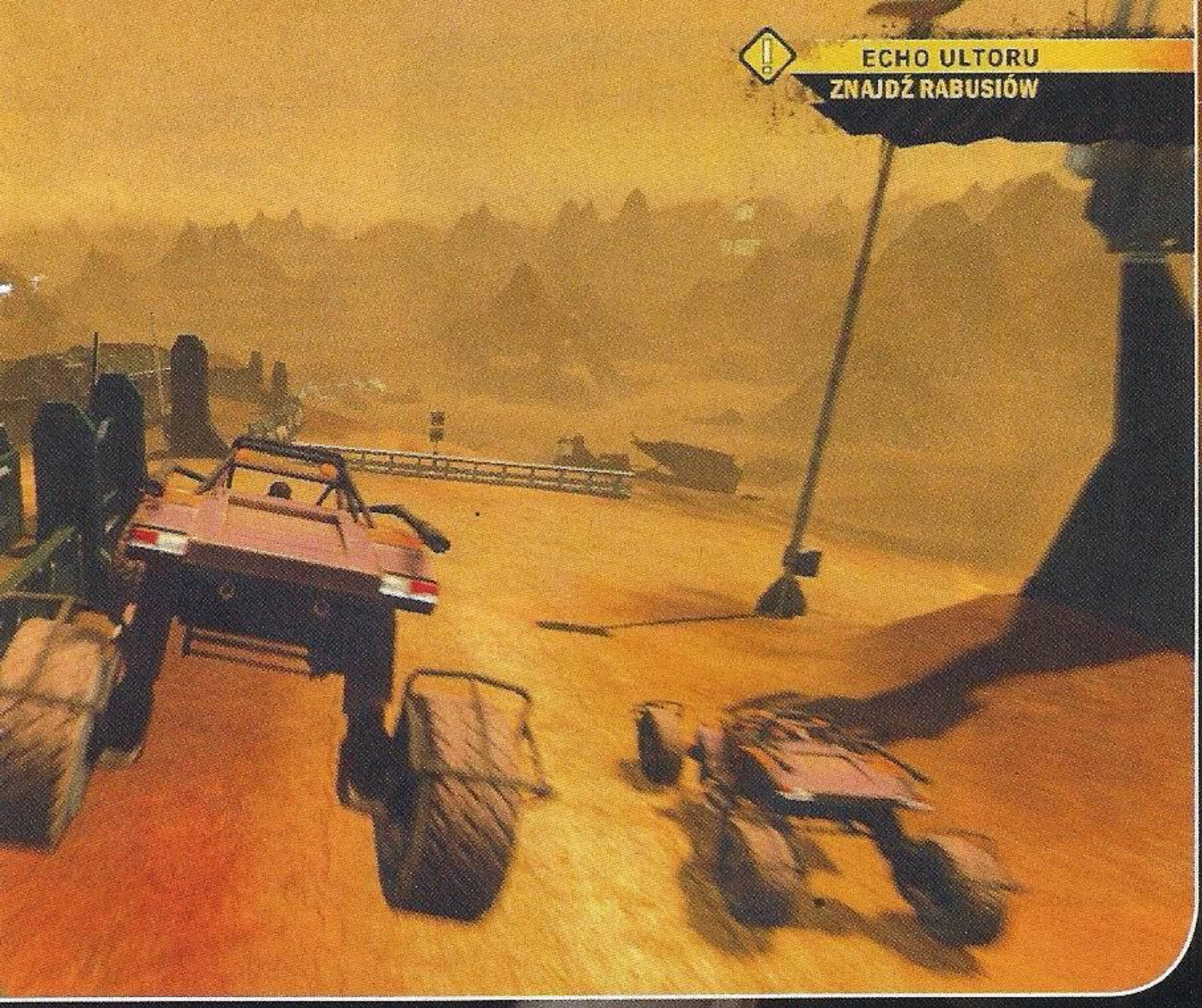
Młot służy również do wbijania w glebę samych przeciwników, co okraszone jest satysfakcjonującym dupnięciem, lecz na tym możliwości krzywdzenia bliźnich się nie kończą. Poza standardami typu pistolet, shotgun, karabin i tak dalej, autorzy oddali nam do dyspozycji wynalazki pokroju miotacza dysków, broni rażącej prądem oraz strzelby walącej chmurami nanobotów, które w mig zamieniają w pomarańczowy obłoczek wszystko, co trafią. Broń kupuje się i ulepsza za zebrany wcześniej złom, amunicja zaś wala się wszędzie, bo demolka must go on!

GRAFIKA, JAK NA SANDBOXA, TO PIERWSZA LIGA. TEKSTURY SĄ WYRAZISTE, POP-UP OGRANICZONY DO NIEMAL NIEZAUWAŻALNEGO MINIMUM. ZWOLNIEŃ CZY CHRUPNIĘĆ NIE UŚWIADCZYŁEM

JESTEŚ MOJĄ KRÓLEWNĄ ZWIEWNĄ

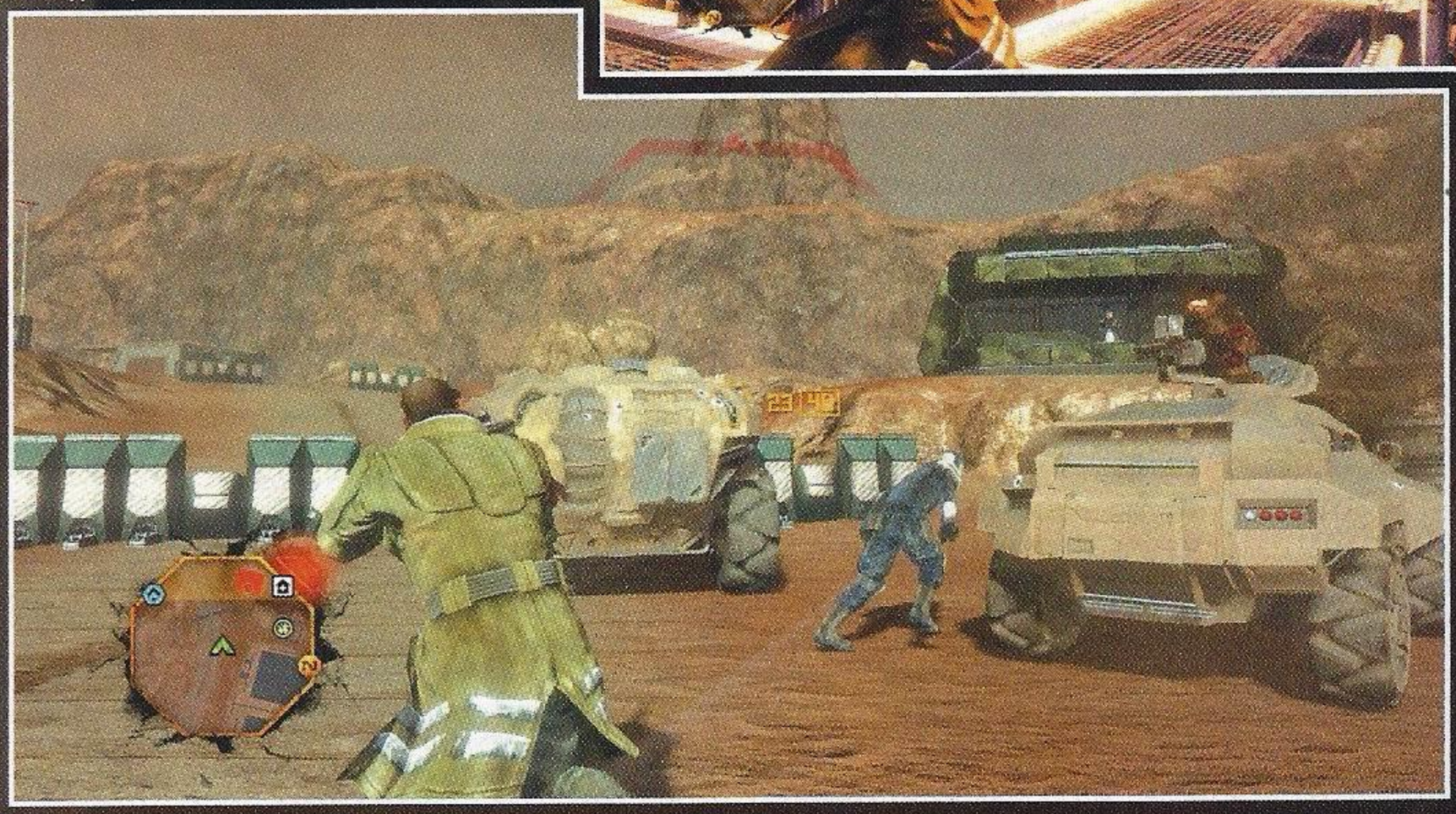
Grafika, jak na sandboxa, to pierwsza liga. Tekstury są wyraziste, pop-up ograniczony do niemal niezauważalnego minimum. Zwolnień czy chrupnięć, pomimo setek fruwających elementów zabudowy, nie uświadczyłem. Efekty świetlne również na plus, bo wraz ze smaczkami w stylu piaskowych burz czynią Mars niezwykle rzeczywistym miejscem. Każdy z sześciu sektorów to odrębny zestaw kolorów, co jest

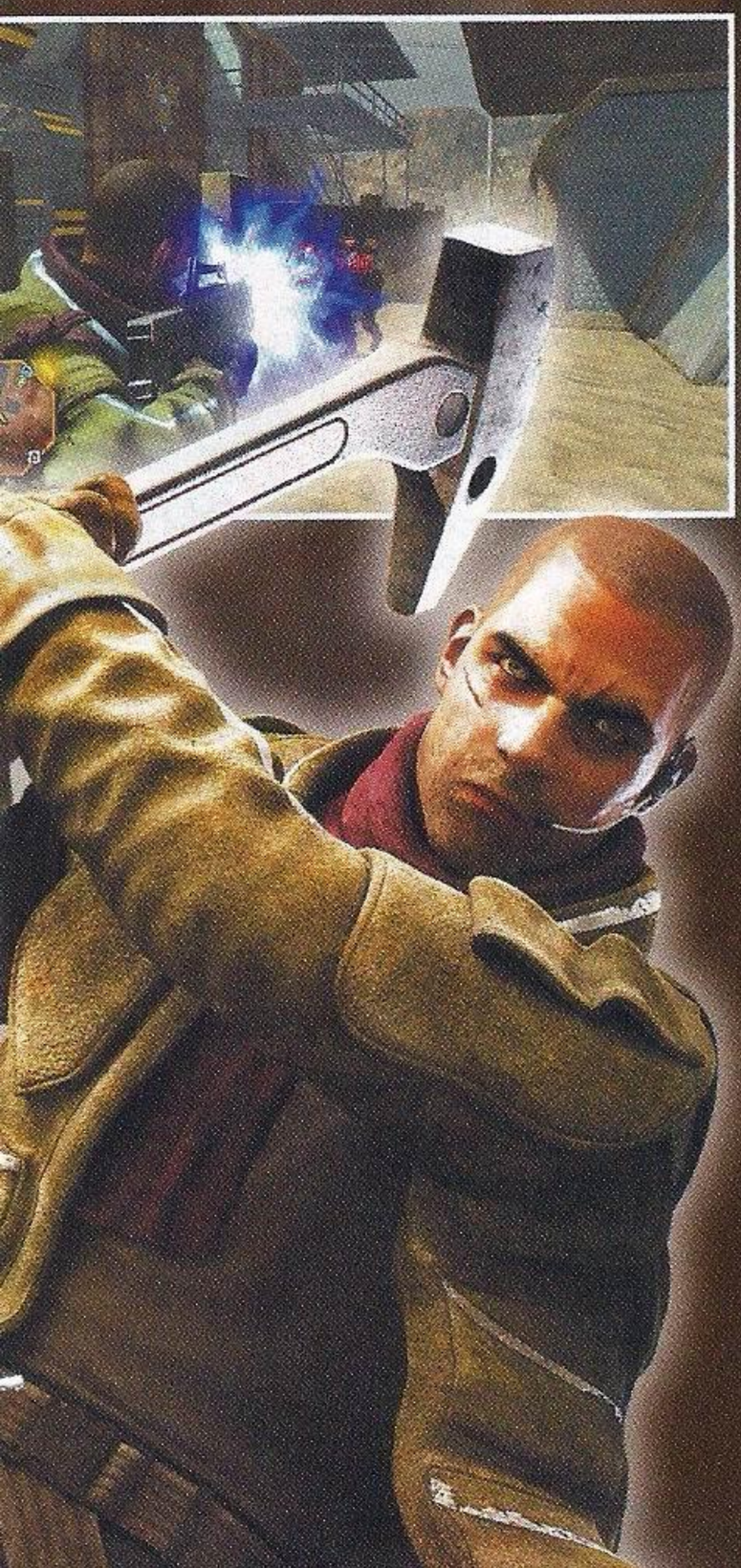
PIĘTNAŚCIE Kiedy EDF podniesie czerwony alarm, na miejsce imprezy bez końca zjeżdżać będą coraz silniejsze jej zastępy. Dlatego najlepiej szybko rozwalić, co trzeba, i czym prędzej zmienić miejscówkę, coby przywrócić zielony poziom alarmu.



PO POLSKU Gra została wydana w polskiej wersji językowej nie tylko na PC, ale także na PlayStation 3 i Xboxa 360. To dobra wiadomość dla wszystkich, w grze jest sporo dialogów wprowadzających w fabułę.

CZERWONA PLANETA Wyeliminowano przydługie wczytywanie się mapy, o którym przed dwoma miesiącami pisał Gonzo. Wszechobecna, wypalająca gały czerwień to również przeszłość, bo każdy z sześciu sektorów ma własną paletę barw.





krokiem zrozumiałym – natywny kolor planety, którym atakuje nas pierwszy sektor gry, szybko staje się dla oczu zbyt męczący (da się to jednak przeżyć, bo zaimplementowano cykl dnia i nocy). Nad fizyką zniszczeń już się rozpływałem, z kolei ta odpowiedzialna za zachowanie postaci nie jest może na poziomie Euphorii, ale ragdolla dopieszczono na tyle, że nie generuje on charakterystycznych dla siebie głupawek.

Oprawę graficzną uzupełnia kapitalny dźwięk. Aktorzy grają przekonywająco, tak w scenkach przerywnikowych, jak i na polu walki. W trakcie potyczek można usłyszeć zarówno żołnierzy skomlących ze strachu, jak i takich, którzy komentują nasze poczynania, czepiają się klasy robotniczej lub po prostu sugerują hobby matek rebeliantów. Muzyki wprawdzie nie da się po zabawie zanucić, ale świetnie wpisuje się ona w wydarzenia ukazane na ekranie i swoim industrialnym brzmieniem nie raz podgrzeje klimat. Spluwy brzmią sugestywnie, a walący się wieżowiec to istny koncert destrukcji.

U WRÓT STOI GŁÓD

Rzecz jasna, gier idealnych nie ma. Do beczki miodu najwięcej dziegciu dowala AI odpowiedzialna za naszych pomagierów i zwolenników. Nie mam pojęcia, dlaczego partyzanci nie wskakują do prowadzonych przez Aleca pojazdów. Dodatkowo przyklejają się do bohatera jak przedszkolak do stołu na zajęciach praktycznych, czego efektem zwykle jest radosny friendly fire. Co gorsza ignorują fakt, że siedzimy w pojeździe i nadal są bardzo blisko Aleca, przez co często wpadają pod koła i kończy się to minusami do morale sektora. AI przeciwników też mogłaby, mimo wszystko, czasem pozwolić się oszukać i dać pobiegać po swojej bazie niezauważonym. Ostatnią wartą wspomnienia wadą jest oklepana fabuła, która – gdyby nie rajcująca rozwałka – miałaby problemy ze zmotywowaniem mnie do działania, co w połączeniu z brakiem charakterystycznych postaci pozostawia dość smętny obraz.

NA TYCH GRUZACH POWIEM TOBIE JEDNO

Red Faction: Guerrilla to gra bardzo dobra. Volition nie wynaleźli koła, ale odwalili robotę tak porządną, że na ich Marsie spokojnie można zarwać kilka nocek – zwłaszcza, że przejście gry na normalu zabierze Wam przynajmniej około 15 godzin (na zrobienie jej na sto procent potrzeba cztery razy tyle). Wady produktu giną w orgii zniszczenia napisanej przez koderów znających się na swoim fachu. Dajcie grze szansę, bo naprawdę warto – a jeżeli zaliczacie się do fanów Mercenaries to z całą pewnością nie możecie przejść obok tej pozycji obojętnie. ■■

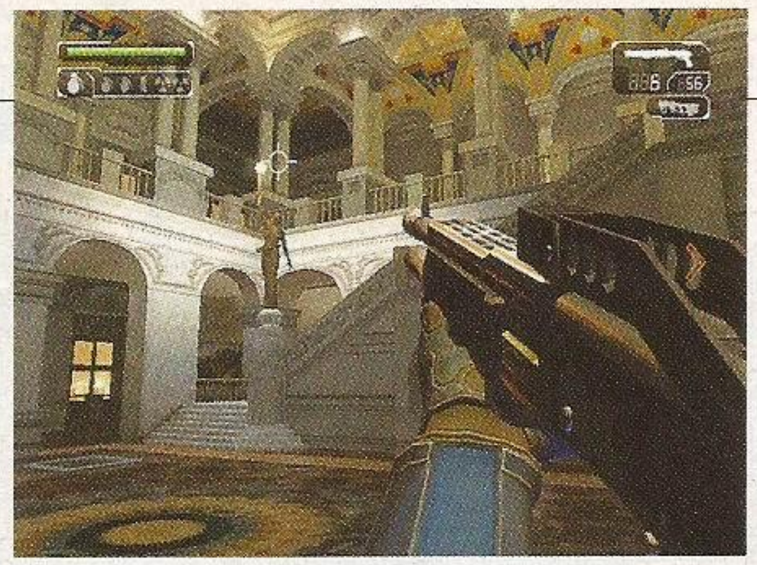
OCENA **8.2/10**

+ FIZYKA ZNISZCZEŃ, STEROWANIE, DŁUGOŚĆ GRY
– AI SOJUSZNIKÓW, OKLEPANA FABUŁA

CZŁOWIEK-DEMOLKA BYŁBY DUMNY

MULTIPLAYER

Online może szaleć do 16 górników. Oprócz trybów standardowych, jest Damage Control, gdzie drużyny niszczą posterunki, a potem je odbudowują (dochodzi nowa „broń"), by je przejąć. W trybie Siege drużyny na zmianę szturmują swoje bazy starając się dokonać w nich jak największych zniszczeń (broniący mogą naprawiać uszkodzenia). W Demolition losowo wybrany gracz nabija dla drużyny punkty za niszczenie. Dodatkowo postacie wyposażyć można w cechy specjalne, więc jest różnorodnie. Offline można zmierzyć się z kumplem, dokonując w ograniczonym czasie jak największych zniszczeń.



THE CONDUIT

txt: GONZO

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: High Voltage
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Gratuluję każdemu, kto do Conduit nie zrazi się po godzinie gry i wytrwa tak długo, by przekonać się, że to bardzo dobra strzelanina ze świetnym trybem multiplayer online. Początkowe misje są nudne, bez polotu, grafika ostro zasysa i tylko efekty specjalne pozytywnie zaskakują. Dalej jest lepiej, strzelanie staje się bardzo przyjemne, przeciwnicy wymagający. Multiplayer zdecydowanie jest najmocniejszym punktem, ciekawe tylko czy kiedyś spotkam silną ekipę z Polski na serwerach. 7/10

ANTYTEZA TYPOWEJ GRY NA WII

Typowej, ale nie topowej, bo Conduit mimo kilku niedociągnięć jest kawałkiem świetnej strzelaniny i bawiłem się przy nim wyśmienicie. A dlaczego antyteza? Nie ujrzycie w niej bohaterów w pastelowych kolorach, historii o gotowaniu ciasteczek, a wiilota wykorzystano w stu procentach. Ach, zapomniałbym o najważniejszym – tutaj chodzi o zabijanie.

RATUJ SIĘ KTO MOŻE

Pozbawianie życia jest umotywowane silniej niż w takim MadWorld, autorzy postarali się, by dziurawienie wrogów obudować sensowną fabułą. Nie przesadzili z oryginalnością, bo ratujemy świat przed zarazą z innego wymiaru, a we wszystkim paluchy macza koleżka, któremu w głowie tylko eksperymenty genetyczne, władza nad ludzkością i zgładzenie naszego ziomka. Michael Ford miałby srogo przekichane, gdyby nie szybko poznany sojusznik, tajemniczy Prometheus. Opowieść wciągałaby mocniej, ale z „niewiadomych" przyczyn (bo wszystko da się zwalić na kryzys) poznajemy ją w formie niemalże tekstowej. Między rozdziałami główne osoby dramatu prowadzą dialog – widać niewyraźną twarz rozmówcy i wątłej jakości animacje. Pod koniec sytuacja odrobinę się poprawia, ale zaraz gra bombarduje takim otwartym zakończeniem, że miałem ochotę odnaleźć scenarzystę i... Oszczędzę Wam detali. W każdym razie – oby powstał sequel, bo chyba każdego zaciekawi, co się stało z Michaelem, kiedy... Robi to, co robi. Prawda?

Moje narzekanie na brak przerywników wynika po części z tego, że Conduit był lansowany na hitowy tytuł tego lata i dopiero po jego ograniu widzę, że słowa o AAA były przesadzone. To świetna strzelanina, ale brakuje jej ostatnich szlifów, choć powstawała kilka ładnych lat. Na przykład dwa pierwsze rozdziały (około godziny każdy, łącznie jest dziewięć w kampanii) wywołały moje niedowierzanie, bo wszystkie pomieszczenia były puste jak z początków poprzedniej generacji, a wrogowie pałętali się pod nogami bardziej przeszkadzając, niż stanowiąc zagrożenie. Z czasem po obu elementach nie został nawet ślad, zupełnie jakby autorzy tworząc grę zdobywali poziomy doświadczenie w programowaniu. Z szybkością blastera pojawiają się neony kolorowe, jak tipsy Joli Rutowicz, miejscówki nabierają życia, na bohatera zaczynają nacierać większe potwory i każda walka stanowi wyzwanie.

HARRISON FORD? NIE, MICHAEL

Od początku nie zawodzi sterowanie, jest intuicyjnie, pod tym względem Wii nie ma sobie równych i każdy strzał poprawiał moje statystyki celności. Zrobiono użytek z głośniczka i przy odpowiednich ustawieniach dokładnie słychać przeładowanie. Ekran wokół broni efektownie się rozmazuje, więc naboje najlepiej uzupełniać za osłoną, bo przeciwnicy tylko czekają na taki moment. Michael może przy sobie nosić jednocześnie dwa rodzaje broni i kilka granatów, więc trzeba mądrze wybierać. A jest z czego – początkowo to tylko karabiny albo shotguny, ale wraz z ubijanymi potworami pojawiają się eksperymenty, których nie powstydziliby się Insomniaki. Co powiecie na dziwne żyjątko „zakładane" na rękę i karmione biokulkami? Albo granaty dosłownie spalające każdego, kto się z nimi zetknie? W dodatku każda pukawka ma kilka rodzajów strzelania i można wypluwać naboje w takt techno, albo przytrzymać spust i posłać konkretną bombę.

Sporo miejsca w kodzie poświęcono kuli, którą Michael operuje przez całą grę. Potrafi zhakować nią wybrane komputery, znaleźć poukrywane na ścianach symbole, a nawet rozbroić niewidzialne miny. Kula sygnalizuje, gdzie można jej użyć, więc nie ma obawy, że cokolwiek się przeoczy. Wystarczy lizać ściany. Pojawiają się także przeciwnicy, z których trzeba najpierw zdjąć przezroczystą osłonę, a robienie tego przy koleżce z dwumetrowymi szponami nie należy do najbezpieczniejszych zajęć. Oprócz żołnierzy i uzbrojonych naukowców, do piachu można posłać kilkanaście różnych typów maszkar, a wszystkie są równie upierdliwe. Wyłaniają się w nieskończoność z hojnie rozmieszczonych portali i dopiero zniszczenie takiego przejścia zatrzymuje dostawy mięcha armatniego. Trochę brakowało mi szefów, a gra dość szybko się skończyła, ale sesje w sieci przedłużyły moją zabawę z Conduit i pozwoliły nasycić się kolejnym niezłym exclusivem na Wii. ■■

NIE CHRUPIE Zwolnień animacji nie uświadczyłem, ale z drugiej strony ilości mięcha armatniego nie porażają. Znaleziono złoty środek między możliwościami konsoli a efektownością i kalorycznością zabawy. Conduit można porównać do Resistance 2, w oba tytuły grało mi się równie dobrze.

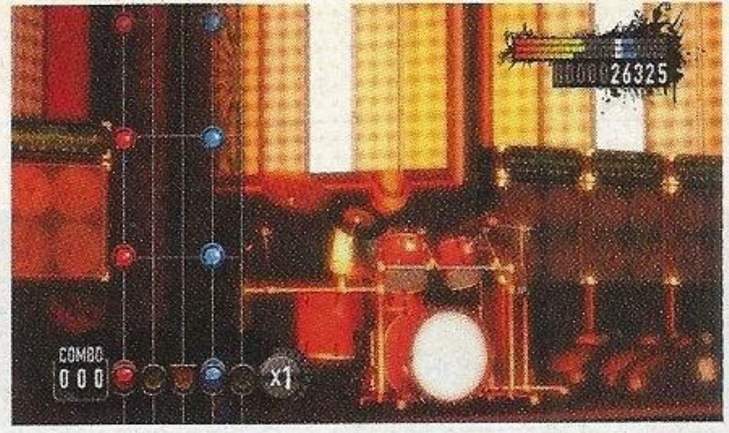
OCENA 8.0/10

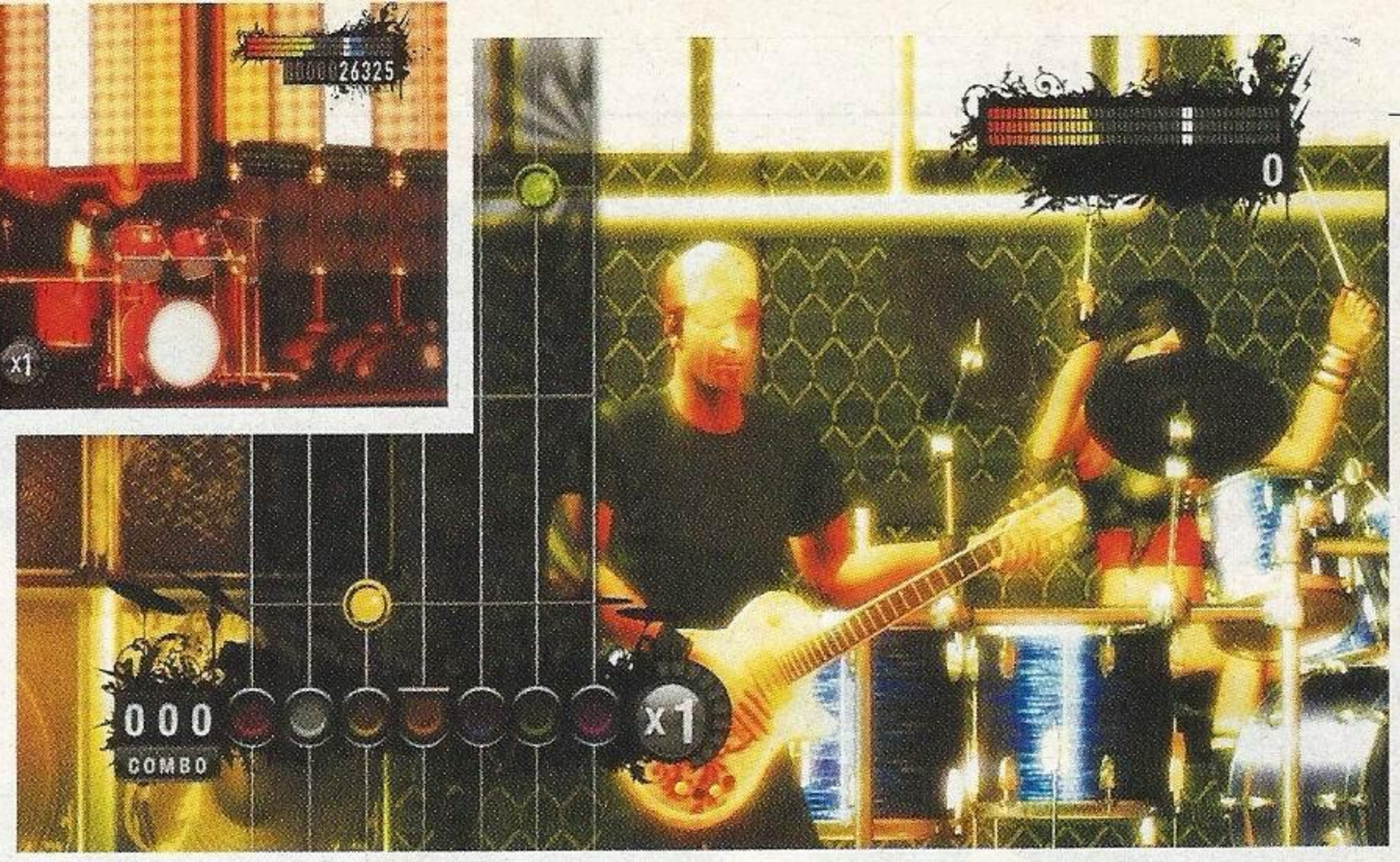
➕ TWÓJ KOT ANI BABCIA W TO NIE ZAGRAJĄ
➖ KIEPSKI POCZĄTEK, SŁABO SPRZEDANA FABUŁA

WIĘCEJ, JESZCZE WIĘCEJ STRZELANIN NA WII

Online adoptowany

Granie online na Wii traktuje się po macoszemu, ale ciężko się dziwić, skoro lwia część tytułów jest przeznaczonych dla każuali. Conduit chlubnie dołącza do grona gier wieloosobowych, wykorzystuje nawet WiiSpeak, by posłuchać krzyków nastolatków z drugiej półkuli. Map nie zaprojektowano od podstaw, a oparto o poziomy z kampanii, więc można doświadczyć niemiłego uczucia déjà vu. Zabawa jest w porządku, choć w trakcie testów zdarzały się problemy techniczne. Jak zapewniła mnie osoba z SEGI, sklepowy Conduit może pochwalić się zdecydowanie wyższą stabilnością i komfortem gry. Do wyboru są różne schematy broni, choć ustawień nie jest za dużo – przynajmniej nikt się nie pogubi. Skill nie jest wymagany, ale online to dobry sposób, by przedłużyć żywotność FPSa.





ROCK REVOLUTION

NIECH KTOŚ ZDEJMIE ZE SCENY TYCH NIEUDACZNIKÓW!

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Konami
- Producent: Zoe Mode
- Liczba graczy: 1-3 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Ech, Konami to naprawdę prekursorzy gier muzycznych i aż dziw bierze, że bo tylu grach z serii Bemani nie mają ciekawego pomysłu w jaki sposób wyróżnić swoją propozycję spośród dwóch konkurencyjnych pozycji. Hardcore'owe wyzwania, o których wspomniał Mielu, to za mało, by przytrzymać mnie przy plastikowej gitarze. Słabo też, że są same covery, bez oryginalnych kawałków. Jeśli komuś ciągle mało grania... 4/10

Wydawało mi się, że skopiowanie Rock Band i Guitar Hero to prościzna, szczególnie dla Konami, które na rynku gier muzycznych jest od baaardzo dawna. Natłukli tych Karaoke Revolutionów, Guitar Freaksów, Drummanii i innych DeDeeRów od groma, więc powinni bez wysiłku nawiązać walkę z Harmonix i Neversoftem. A jednak, Rock Revo jest crapem. Trzeba było zlecić tworzenie gry studio, które się na tym zna, a nie ziomkom od Sing It, You're in the Movies i EyeToy Play Sports. Duży błąd.

Gra ukazała się w Europie bez instrumentów (w USA jest też zestaw z perkusją), ale to nie problem, bo kompatybilne są gitary i perkusje z RB oraz GH. Właśnie poznaliście największą zaletę Rock Revo, możemy przejść do wad. Wspomniałem tylko o gitarach i perkusji. Nie ma możliwości śpiewania. Czego innego spodziewałbym się po grze wydawanej przez firmę mającą w dorobku Karaoke Revolution. Nie da się wydzierać z wokalistą, koniec, kropka. Szkoda, tak przynajmniej dałoby się go zagłuszyć. Uwierzcie, naprawdę chcecie zagłuszyć wokal w niemal wszystkich piosenkach, a to dlatego, że przygotowano wyłącznie covery. Jak usłyszałem „Somebody Told Me" Killersów w wykonaniu jakiegoś lamusa to zwiędły mi uszy. „Sk8r Boy" brzmi już nawet, nawet, „Walk" Pantery też jest spoko, ale spośród trzydziestu utworów wyłowicie tylko kilka perełek. Z ilu? Ano właśnie, podczas gdy w grach konkurencji jest osiemdziesiąt piosenek na płycie i mnóstwo innych do zakupienia online, Konami wyskakuje z trzydziestoma kawałkami. Najwyraźniej ktoś uznał, że nie warto oglądać się na dokonania rywali. Gdyby jednak to zrobił, może zadbałby o to, żeby w Rock Revo znalazły się takie pierdoły, jak kustomizacja zespołu (zmiana nazwy, nadanie imion oraz wyglądu muzykom, kupienie im ciuchów) oraz tryb przechodzenia kariery w kooperacji. Wybaczcie, ale nie ogarniam, jak można olać tak ważny temat. Zoe Mode chyba mieli bardzo ograniczony budżet i mało czasu na produkcję. Albo żyją na innej planecie.

Ścieżka z nutkami położona jest inaczej niż w RB i GH – jest płaska, ustawiona pionowo, a nutki spadają z góry ekranu, więc nie widać ich wcześniej, jak w konkurencyjnych grach muzycznych. Dodatkowo zwiększa to poziom trudności, który sam w sobie jest wysoki. Trzeba nauczyć się szybko przekładać palcami po gryfie, żeby porządzić chociażby na normalu. Wolałbym żeby Zoe skopiowali pomysły rywali zamiast trzymać się rozwiązań z Guitar Freaks. Spodobały mi się chyba tylko zadania specjalne. Grając trzeba uważać, żeby omijać zepsute nutki (pięć pomyłek i trzeba zaczynać od nowa), zdobyć określoną (obłędnie wysoką) liczbę punktów albo nawet zapamiętać fragment piosenki i... Zagrać go z pamięci nie widząc nutek!! Akcje iście hardcore'owe, ale tylko one trzymały mnie przy Rock Revo. Z drugiej strony, jak ktoś chce po prostu popykać, mogą go skutecznie zniechęcić, blokując mu rozwój kariery.

Konami powinno odpuścić. Zapoczątkowali gatunek gier muzycznych, ale Harmonix i Neversoft popchnęli go mocno do przodu, i teraz to oni dyktują warunki. Rock Revo to może świetne rozwinięcie Guitar Freaks i Drummanii, jednak przy Rock Band i Guitar Hero wygląda przestarzale i zwyczajnie słabo. ■■

OCENA 4.0/10

+ KOMPATYBILNOŚĆ Z INSTRUMENTAMI Z INNYCH GIER MUZYCZNYCH
- BEZ ŚPIEWU I KOOPA W KARIERZE, Z COVERAMI I PIONOWĄ ŚCIEŻKĄ?

KTO MI ZWRÓCI KASĘ ZA BILET NA TEN KONCERT?

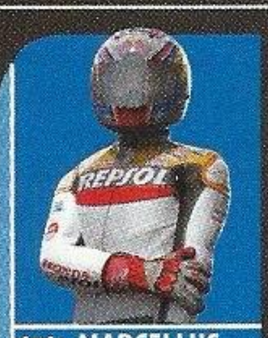
SBK 09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

TRADYCJA PONAD WSZYSTKO

ZA WOLNO? Czasami wydaje się, że maszyna stoi, a tu setka na budziku.

NIE PRÓBUJ Widok zza owiewki jest efektowny, ale przyprawia o bóle szyi, zawroty głowy, wymioty. „Podczas produkcji SBK 09 nie ucierpiał żaden gracz"?

POZIOMY REALIZMU Na poziomie rookie prawdopodobnie nawet średnio rozgarnięty makak lub nawet lemur dałby radę wygrać wyścig. Po wielu próbach. Przedstawicielowi naczelnych powinna wystarczyć jedna.



txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Black Bean
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Rok temu mieliśmy SBK 08, za rok będzie SBK 10... To przykład gry niszowej tylko i wyłącznie dla fanów suszarek – innym graczom kolejne edycje są po prostu niepotrzebne, bo nie różnią się w sposób znaczący. Też próbowałem jeździć z widokiem „z hełmu" motocyklisty, ale bez specjalnego kontrolera (do PS2 kiedyś taki był, czy jest dedykowany dla next-genów – nie wiem) nie ma sensu podchodzić. No chyba, że ktoś chce dostać skrętu szyi. 6/10

Licencjonowane symulatory wyścigowe od zawsze podążają tą samą drogą i uparcie stawiają realizm ponad efektownością, jednocześnie nie potrafiąc zrobić jednej rzeczy – sprawić, by granie było emocjonujące. Bo nigdy nie uwierzę, że prawdziwe wyścigi superbike'ów są tak nudne, jak ich konsolowa reprodukcja, nikt nie chciałby się w nich ścigać, bo co to za radocha? A dodać trzeba, że w przypadku motocykli sprawa zawsze jest podwójnie trudna – w żaden sposób nie da się odwzorować wrażenia towarzyszącego jeździe na motocyklu z prędkością ponad 250 km/h za pomocą samego obrazu i dźwięku. Zwłaszcza, gdy ten pierwszy dość średnio oddaje uczucie pędu, a drugi brzmi, jakby nagrał go ktoś, kto nigdy nie słyszał ryku motocykla kręcącego się do 14 tysięcy obrotów. W SBK 09 nikt nawet specjalnie nie próbował uatrakcyjnić zabawy – nie ma żadnych modnych efektów w stylu rozmycia obrazu przy większych prędkościach, czy innych tego typu bajerków. Jest sterylna, całkiem przyzwoita i płynna grafika skupiająca się na wyglądzie maszyn i jeźdźców oraz trzynastu licencjonowanych torów. A konkretnie – ich nawierzchni, bo elementy otoczenia, jak drzewa, budynki, czy trybuny z widzami, są makietami z tektury. Aha, są też zmienne warunki pogodowe, ale w 2009 roku to nic niezwykłego.

PRÓBOWAŁEM, NAPRAWDĘ

Jakoś się wciągnąć i przekonać, ale tylko strasznie się przy SBK 09 wynudziłem. Próbowałem nawet jeździć z widokiem zza owiewki, ale to jakaś porażka – obraz głównie gibie się na boki, ale nie jest w stanie oddać sposobu, w jaki motocyklista widzi trasę przed sobą i łamie się w zakręty. Z ciekawości wszedłem do trybu mistrzostw, ale tam to już w ogóle nawałnica nudy – treningi takie i siakie, sesje kwalifikacyjne i walka o pole position, rozgrzewka przed wyścigiem... A pomiędzy każdą z tych „atrakcji" sporo loadingów oraz wkurzające jak pop-upy w necie komunikaty o tym, że gra właśnie dobiera się do save'a, dobrała się do save'a, zapisuje dane, zapisała dane... Na litość – naprawdę wystarczyłoby kręcące się gdzieś z boku kółeczko z napisem „saving"!

Oczywiście dla fanów motocyklowych symulacji SBK 09 to całkiem łakomy kąsek – znane maszyny i nazwiska (Max Biaggi, Carlos Checa, Troy Corser) oraz trasy, a przede wszystkim – wysoki poziom realizmu i świetny model jazdy. Nudny, ale świetny, hehe. Oprócz standardowych pozycji w menu, czyli Quick Race, Weekend oraz Championship, jest tu także tajemnicza zakładka Challenges, która wymiataczom dostarczy trochę zabawy, oraz oczywiście online, gdzie spotkają podobnych sobie fanatyków jednośladów. Zaś tych, co chcą sobie beztrosko pośmigać na „ścigaczach" zapraszam do Midnight Clubu w Los Angeles lub palenia gumy w Paradise City. ■■

OCENA 5.0/10

+ DOBRA SYMULACJA DLA FANÓW
- STRASZNE NUDY DLA WSZYSTKICH INNYCH

A GDZIE ZŁOTY ŚRODEK?

NIE WJECHAŁEŚ! **Monster trucki, muscle cary i ściganty wyglądają fajnie, ale nie bardzo nadają się na hardcore'owe bezdroża. Lepiej sprawdzi się lekki motocykl crossowy, albo quad lub ewentualnie buggy.**

TORNADO **Na pewnej trasie w Drownington rzeczywiście ostro się dzieje – szalejąca trąba powietrzna zmiata domy i słupy i rzuca je zawodnikom pod koła.**

FUEL

JAK DOBRZE, ŻE WACHA NIC TU NIE KOSZTUJE...

txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Asobo
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIDI
DESIGN

GULASH: Fuel wygląda bardzo fajnie, gdy czyta się opis na pudełku. Największy teren odwzorowany dotychczas w grze video czy dynamiczne efekty pogodowe robią wrażenie. Jednak podczas zabawy szybko staje się jasne, że lepiej mieć kilkanaście dobrze zaprojektowanych tras, niż wielki, otwarty świat, na którego drogach gubi się nawet SI konsolowych kierowców się gubi. To bardzo przyjemna gra do zwiedzania i jeżdżenia sobie tu i tam bez większego zadęcia; do ścigania się służą inne wydane przez Codemasters pozycje: GRiD i DiRT. Owszem, grafika jest niezła jak na wyścigowego sandboxa, ale brakuje nieco uczucia pędu, za to muzyki nie mogłem przełknąć, badziewne rzępolenie przeszkadzało mi na każdym kroku. Ale gra ma potencjał, poczekajmy, niech na Zachodzie kupią milion sztuk i Asobo zrobi drugą część. Powinna być o wiele lepsza. 6/10

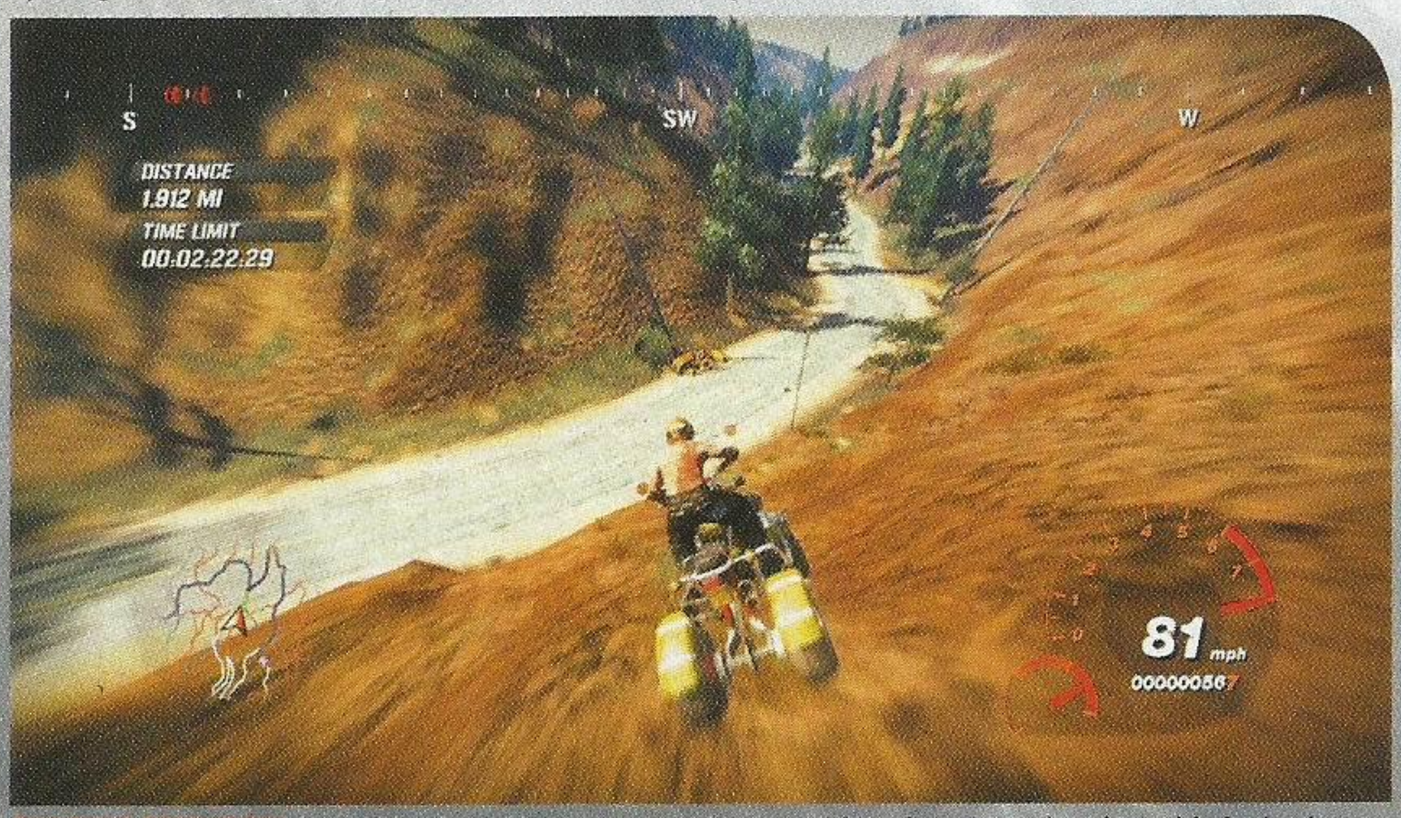
Wbrew tytułowi, paliwo nie odgrywa w tej grze znaczącej roli poza byciem lokalną walutą. Nie walczy się o nie, nie tankuje. Można zjechać cały świat tej gry wzdłuż i wszerz dziesiątki razy, a rezerwa i tak się nie zapali. Ech, jaka szkoda, że to tylko gra...

ILE!?

Rzadko czuję się przytłoczony rozmiarami gry, ale Fuel naprawdę rozłożył mnie na łopatki. Czym? Ogromem wykreowanego świata, wyobraźcie sobie, że do Waszej dyspozycji oddano teren większy od województwa lubuskiego (!), a łączna długość wszystkich dróg, dróżek i przesiek przekracza 160 tysięcy kilometrów (dla porównania – w Polsce jest łącznie około 380 tysięcy kilometrów dróg). A przecież Fuel to nie tylko drogi, ale także bezdroża – naprawdę niewiele jest miejsc gdzie nie da się w jakiś sposób dotrzeć. Szczególnie, gdy zdobędzie się poduszkowiec umożliwiający pokonanie przeszkód wodnych o znaczeniu strategicznym. Na dokładkę po całym tym ogromnym terenie można jeździć bez niemal żadnych loadingów i kompletnie swobodnie – jeżeli coś widać, można spróbować tam dojechać, a przy widoczności na około 40 kilometrów, w zależności od pogody i pory dnia oczywiście, wybór celów jest naprawdę niemały. A jeśli ktoś ma aż za dużo czasu, może połakomić się na zdobycie osiągnięć, które wymagają przejechania z jednego krańca mapy na drugi. Zajmie to, bagatelka, zaledwie około dwóch godzin i zapewni masę pięknych widoków, bo na tych ponad czternastu tysiącach kilometrów kwadratowych można zwiedzić takie pomniki amerykańskiej przyrody, jak choćby Wielki Kanion Kolorado, Mount Rainier (wysokość 4 tysiące metrów) czy Monument Valley. Stworzony przez Francuzów z Asobo świat jest, po pierwsze, Ameryką w pigułce, a po drugie – rekordzistą Guinnesa pod względem obszaru odwzorowanego w grze video. Po trzecie zaś – rajem dla tych wszystkich, którzy lubią jeździć bez celu i bez napinki. Zwiedzać, oglądać, sprawdzać co jest za zakrętem, tym lasem, tamtym pagórkiem, górą, doliną. Albo też wyznaczają sobie na chybił trafił cel na mapie i z pomocą GPSu próbują tam dotrzeć. Takim graczom ogromny świat i poczucie wolności Fuel na pewno przypadnie do gustu. Nieco gorzej jednak z tymi, którzy szukają w grach twardej rywalizacji oraz nieustannej pogoni za kolejnymi osiągnięciami. W Fuel nie ma bowiem zbyt wiele do roboty, a przynajmniej – nie ma zbyt wiele EKSCYTUJĄCYCH rzeczy do roboty.

DO OGARNIĘCIA...

Od samego początku gry można pojechać wszędzie, gdzie ma się tylko ochotę, ale bez obaw, cała ta olbrzymia kraina podzielona jest na mniejsze „gminy". W każdej z 19 gmin rozgrywane są wyścigi wedle różnych zasad (od A do B, checkpointy, okrążenia...) oraz rozmieszczone są zadania – przejechanie danego odcinka na czas, wyścig z helikopterem, itp. W wyścigach zdobywa się gwiazdki, które dają dostęp do kolejnych obszarów i rozrzuconych po świecie heliportów – punktów, do których błyskawicznie dociera się za pomocą śmigłowca. Ale aby zdobyć gwiazdki, trzeba kupować nowe pojazdy, a kaskę na nie (czyli miejscową walutę – paliwo) zdobywa się we wspomnianych zadaniach. I tak to się kręci – wyścigi, challenge, kolejne krainy... Schemat jest banalny, podobnie jak banalne w większości są wyścigi... Bo jakoś tak dziwnie się to ułożyło, że w grze wyścigowej najmniej fajnym elementem są wyścigi. Owszem, trasy poprowadzone są naprawdę fajnie, nie brakuje też obiecanych huraganów i trąb powietrznych, jest jazda przez płonący las, pustynię i górskie lodowce, plaże i w ogóle chyba wszystkie krajobrazy, jakie można sobie tylko wyobrazić. I to o każdej porze dnia i nocy, a także w ulewnym deszczu czy mgle. Ale, niestety, cholernie mało wydziela się przy tym adrenaliny. Problem tkwi w dwóch istotnych elementach. Grafice i Sztucznej Inteligencji.



POCZUCIE PRĘDKOŚCI **Jest z lekka niedorobione, owszem – niby obraz efektownie rozmywa się na krawędziach, ale mimo wszystko nie „czuć" tego, że zasuwa się na łeb na szyję 130 km/h po bezdrożach.**

ZA 50 METRÓW SKRĘĆ...

Zacznijmy od SI – w obawie o to, że gra, w której wyścigi potrafią trwać po kilkanaście minut sfrustruje gracza po kilku porażkach, postanowiono, że przegrać można tylko na wyraźne życzenie. Dlatego też przeciwnicy przez pierwszą część wyścigu jadą całkiem dobrze, aby pod koniec wyraźnie zwolnić i dać się wyprzedzić. Poza tym zabawnie jest czasami popatrzeć, jak chłopaki za wszelką cenę próbują spełnić polecenia GPS, w związku z czym

NA DWÓCH LUB CZTERECH Kółkach. Ale nie tylko, bo zdobyć można nawet poduszkowiec. Jak dla mnie najfajniej śmiga się motocyklami.

VISTA WIO! Fuel polega na zwiedzaniu i oglądaniu pięknych widoczków. Szkoda, że towarzyszące zabawie dźwięki są marne. Brakuje też opcji włączenia własnego soundtracku.

uporczywie wjeżdżają na pionową skałę. Od razu przypomina mi się pewien wyjazd – znajomi zapowiedzieli, że przyjadą i że nie potrzebują wskazówek, bo mają GPS, luz. Mija zapowiedziany czas przyjazdu, ale może korki, czy objazd? W końcu dzwonią – Jesteśmy tu i tu, jak dalej? – Gdzie jesteście? – No kapliczka, na zakręcie za wsią. Jak dalej? – Jaka kapliczka? Jak się nazywa wieś? – Tuituitam – Ale przecież miejsce, gdzie mieliście dojechać, to nie jest wieś tylko siedlisko, gdzie wy trafiliście!?... Tym sposobem znajomi dojechali na miejsce zaledwie godzinę później, choć tylko dzięki głupiemu szczęściu, bowiem w Polsce są dwie wsie o identycznej nazwie. Ta druga nie kilkadziesiąt, tylko kilkaset kilometrów dalej. W Fuel można przeżyć podobne przygody, gdy GPS upiera się, że droga wiedzie pod górę, by po chwili zmienić zdanie – w dół. W lewo, nie, jednak w prawo. Zawróć, zawróć, zawróć... Zwariować można. I nic dziwnego, że SI wariuje, przecież korzysta z tego samego GPSa, co gracz, Asobo raczej nie przygotowali Fuel GPS Special Edition dla swych kierowców.

FUEL PRZYPADŁ MI DO GUSTU, CHOĆ RACEREM JEST PARADOKSALNIE PRZECIĘTNYM. NADRABIA JEDNAK OGROMEM, A NIEDOSTATKI ADRENALINY REKOMPENSUJE EASYRIDEROWYM LUZEM

HASTA LA VISTA POINTS

Grafika to zupełnie inna sprawa – jak na wielkość tego świata i to, że wszystko jest tu na bieżąco streamowane, naprawdę nie można narzekać. Wygląda to co najmniej dobrze, a momentami świetnie – zwłaszcza w wyścigach urozmaiconych tornadami. Jedyną słabością Fuel jest znikome uczucie pędu. Po przekroczeniu setki niewiele się zmienia, co bywa złudne i zgubne – często przestrzeliwałem zakręty, bo wydawało mi się, że jadę dość wolno, a to było 160 na godzinę. Bywa też, że gra porządnie sobie chrupnie tu i ówdzie. Ale znów – skala całego przedsięwzięcia każe przymknąć na takie niedoróbki oko.

Poza zaliczaniem wyścigów i zadań, można uganiać się za ciężarówkami z niespodziankami i zdobyć w ten sposób np. odkrycie położenia punków widokowych na danym obszarze, ale też odblokowanie nowych pojazdów. Punktów widokowych (Vista Points) jest w grze 50 i niektóre rzeczywiście warte są obejrzenia.

Wymagają też wysiłku, bo pomimo GPS (a może raczej „z winy") dotarcie do niektórych jest cholernie trudne. Zwłaszcza nieodpowiednim pojazdem. Te na szczęście można zmieniać w locie, co wygląda dość zabawnie – można sobie wjechać na niemal pionową skałę motocyklem, a na szczycie zmienić pojazd na monster trucka lub muscle cara. A właśnie – pojazdów jest w grze ponad siedemdziesiąt w kilku klasach; różnią się wielkością, prędkością i zdolnościami terenowymi.

POTENCJAŁ

Na tak olbrzymim terenie widziałbym taktyczną strzelankę wojenną, ale 256 graczy, co jest obecnym szczytem ogromu w grach online, na luzie zaginęłoby tu w akcji i trzeba by ich było z tydzień szukać. A jakby się chcieli ukrywać, jak partyzanci, to pewnie i dłużej. Ale na bok dywagacje i mrzonki, Fuel przypadł mi do gustu, choć racerem jest paradoksalnie przeciętnym. Nadrabia jednak ogromem, a niedostatki adrenaliny rekompensuje easyriderowym luzem – można wsiąść na motocykl i po prostu jechać przed siebie. Tyle, że jak na razie gry pod tym względem nadal przegrywają z rzeczywistością oferującą jednak więcej emocji i rozrywki. Ale gdy ropa się skończy... ■■

OCENA 8.1/10

+ PRZEOGROMNY ŚWIAT, PIĘKNE, RELAKSUJĄCE WIDOCZKI
– ZA MAŁO DO ROBOTY W TAK OGROMNYM ŚWIECIE

TYM RAZEM ROZMIAR MA ZNACZENIE

Bezdroża...

Naprawdę fajną sprawą jest w Fuel to, że nic nas w zasadzie nie ogranicza – w każdym momencie można pojechać na skróty, a jedynym warunkiem jest meldowanie się na kolejnych checkpointach. Niekiedy rozstawionych w odległości wielu kilometrów. W Fuel można ścigać się w sieci we wszystkich typach wyścigów, jakie znajdują się trybie singleplayerowym, a także po prostu jeździć sobie po okolicy w towarzystwie piętnastu najbliższych graczy będących aktualnie w sieci. Dzięki temu rozwiązaniu świat nie jest tak przeraźliwie pusty. Można jeździć sobie na grupowe wycieczki krajoznawcze albo wspólnie z kumplami urządzać zjazdy ze stromych gór lub rozjeżdżać quadami lasy, co ostatnio stało się w naszym kraju bardzo modne. A jak ktoś ma naprawdę dużo wolnego czasu, może przysiąść do edytora wyścigów i stworzyć wyścig o długości maksymalnie 125 kilometrów – jego przejechanie będzie trwało około godzinę, zwłaszcza jeżeli będzie przebiegał głównie bezdrożami.

CRIMSON GEM SAGA

CZY ONI NAPRAWDĘ STOJĄ W MIEJSCU?

txt: GONZO

PSP

- Wydawca: Atlus
- Producent: Ironnos
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: To, że będą respawnujący się przeciwnicy to pewniak – w końcu mamy do czynienia z japońskim erpegiem, ale już na przykład w 2009 roku mapy dungeonów mogłyby być standardem w takich grach. Może japończycy powinni włączyć je do podręcznika tworzenia erpegów. Tak czy inaczej, to niezły, ale też prosty ja drut i absolutnie niczym nie wyróżniający się jRPG. W sam raz na długie deszczowe lato. 6/10

Na ogół jest tak, że każdy japoński erpeg stara się czymś wyróżnić z dziesiątków podobnych niczym krople wody pobratymców. Najczęściej udziwnionym systemem walki. Tymczasem Crimson Gem Saga nie wyróżnia się absolutnie niczym. A mimo to bohater gry – Killian – przekonał mnie do siebie swoim emocjonalnym podejściem do życia.

Poznajemy go, kiedy budzi się spóźniony w dniu rozdania szkolnych dyplomów. Co prawda udaje mu się niepostrzeżenie wtopić w tłum absolwentów, ale co z tego, skoro największy rywal zgarnia nagrodę i zostaje najlepszym studentem. Bycie na drugim miejscu to kompleks Killiana, ale chłopak nie musi długo czekać, żeby się go pozbyć. Dyrektor szkoły ma dla niego zadanie, które – zgadliście – przerodzi się w epicką kampanię pozwalającą zapomnieć o uciążliwej traumie. Na swojej drodze spotka plejadę klasycznych erpegowych postaci. Zastosowano styl super deformed, więc całość ma bajkowy wydźwięk. Fabuła niczym nie zaskakuje, może poza faktem, że nie nudzi, a jej przewidywalna forma świetnie współgra z resztą elementów. Po Knights in the Nightmare potrzebowałem odetchnąć przy czymś jak najbardziej klasycznym, a Crimson Gem Saga to przyjemny i nieinwazyjny erpeg. Znane od lat mechanizmy działają tutaj bez zarzutu, doczytywanie danych jest prawie niezauważalne, a świat wygląda prześlicznie.

STRAWBERRY FIELDS FOREVER

Już początkowy teren szkoły cieszy oko bogactwem barw i szczegółów. Plansze pociągnięto filtrem imitującym farby akrylowe – delikatne rozmycia przyjemnie odróżniają tytuł od pozostałych gier jRPG. Postacie są dwuwymiarowe, ale pozytywnie zaskakują ogromem szczegółów strojów albo trzymanych przedmiotów. Ponadto, dzięki takiemu rozwiązaniu udało się wepchnąć większą ich liczbę na ekran, nie powodując przy tym czkawki procesorów handhelda. Autorzy doskonale o tym wiedzieli i hojnie skorzystali z dostępnych możliwości, choćby na samym początku pokazując zakończenie roku z dziesiątkami stojących studentów, ale także potem, przy większych oddziałach wojsk. W ślad za grafiką idzie oprawa dźwiękowa, wprawdzie nie jest tak urocza, ale przynajmniej część dialogów jest czytana, co nadaje postaciom charakteru i osobowości. To bardzo ważne, bo z bohaterami erpegów gracze spędzają najwięcej czasu i wypadałoby ich darzyć choćby minimalną sympatią. Także w tym wypadku Crimson Gem Saga nie zawodzi, choć nie nastawiałbym się zbytnio na rozterki moralne – to ciekawy kolektyw, z którym miło spędza się czas i obserwuje wewnętrzne relacje, ale szybko się o nim zapomina po wyłączeniu konsoli.

HALABARDĄ W POTYLICĘ

Walki nie odbiegają od schematów znanych od zarania gatunku, choć przedziwnym sposobem nie odrzuca to od gry. Z prostego menu jest do wyboru zwykły atak, magia, ucieczka – nic ponad ograne motywy, ale sprawne ich wykonanie ciągle potrafi bawić. Nie przeszkadza także archaiczny podział na tury; wszystko rekompensują efektowne ataki, a po odpowiednim dopakowaniu drużyny można pokusić się o wspólne załatwienie wrogów. Czasem można zajść ich od tyłu zyskując tym samym przewagę jednego ciosu, co potrafi w odczuwalnym stopniu ułatwić walkę.

Rozwój postaci jest równie klasyczny jak reszta elementów – nawet nie będę pisał o zdobywaniu silniejszych zbroi albo broni, bo na tym polega idea RPG. Punkty doświadczenia pozwalają ukształtować postacie według własnych preferencji, ale trzeba je uważnie rozdzielać, bo można podpakować pojedynczego bohatera albo całą ekipę. Nie wiem, czy dałbym radę spędzić czas z dwoma podobnymi tytułami z rzędu, ale Crimson Gem Saga udanie wypełnia podstawowe założenia gatunku i nie nużyło mnie wcale. Choćby za to autorom należą się pochwały, a przecież to jeden z najładniejszych erpegów 2D w ogóle, więc fani mają kolejny tytuł, a którym przesiedzą kilkadziesiąt godzin. Z drugiej strony to znakomita pozycja, by zacząć przygodę z japońskimi RPG, bo nie jest wydumany i stosunkowo łatwo go przyswoić nawet osobom niegrającym w tego typu produkcje. ■■

WALCZ Pojedynki wyglądają dokładnie tak, jak można sobie wyobrazić po suchym opisie. Postacie przenoszone są na małą arenę, jest podział na tury i adwersarze naprzeciw oddzialiku gracza. Warto wspomnieć, że przeciwnicy na ogół nie sprawiają kłopotów i padają jak muchy. To raczej łatwa gra.

KILKADZIESIĄT GODZIN Tradycyjnie, jak w większości japońskich erpegów oś zabawy polega na setkach losowych walk z monstrami, za co zdobywa się środki na lepszą broń i punkty doświadczenia.

KOLOROWY ŚWIAT Miejscówki są dostatecznie różnorodne, by nie narzekać na nudę i cieszyć się żywymi kolorami. Crimson Gem Saga to bardzo plastyczna gra – na niewielkim ekranie przenośnej konsoli wygląda świetnie.

OCENA 6.5/10

+ W GRONIE ERPEGÓW NIE MA SIĘ CZEGO WSTYDZIĆ
- ZERO NOWOŚCI, BEEN THERE, DONE THAT

SZCZYPTA POMYSŁU I ŚWIETNE KALKI INNYCH

Atlus power

Gry role-playing z Kraju Kwitnącej Wiśni po części stanowiły o sukcesie PlayStation 2, ale obecna generacja przeszła obok nich obojętnie z wyjątkami w postaci najgorętszych tytułów. Niejako w zamian hurtowa liczba jRPG ukazuje się na przenośne konsole i to są platformy docelowe dla fanów tego typu gier. Prym wiedzie tutaj Atlus, który tylko w tym miesiącu wydał kilka potworów wydzierających po kilkadziesiąt godzin z życia. Co ciekawsze, każdy z tytułów ma unikalny sznyt i jest na co najmniej zadowalającym poziomie. Czyżby znaleziono złoty środek?

DEADLY CREATURES

CZAS PRZEWALCZYĆ SKRYWANE FOBIE

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: THQ
- Producent: RainbowStd
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Jak ktoś ma arachnofobię czy inny wstręt do paskudnych stworzeń, to za pomocą tej gry na pewno jej nie przełamie. Poza tym co to w ogóle za pomysł, żeby wcielać się w skorpiona i walczyć na piasku z żukami... Nie pomaga też to, że gra jest nudna. 5/10

Deadly Creatures to action-adventure z perspektywy... pajęczaków. Panowie z Rainbow Studio postanowili wprowadzić gracza w świat widziany oczyma pająków, świerszczy, much i jaszczurek. Jednocześnie nie stworzyli kolorowej platformówki, ale mroczną, do pewnego stopnia nawet brutalną przygodę. Nie ukrywam, że do DC usiadłem nielicho zaintrygowany.

Już samo menu, z prerenderowanymi animacjami w tle, pokazuje, że nie mamy do czynienia z kolejną śmieciową gierką na Wii. W enigmatyczną fabułę wprowadza gracza głos Billy'ego Boba Thorntona, aktora z Hollywood i zdobywcy Oscara, który obok Dennisa Hoppera podkłada głos pod jedną z głównych ludzkich postaci. Bo to o ludziach opowiada gra, ale obserwowanych z poziomu innej dwójki: tarantuli oraz skorpiona. Gracz wciela się w tych „bohaterów" naprzemiennie, wędrując przez pustynny krajobraz i wykonując wskazane przez konsolę zadania. Od czasu do czasu napotyka ludzi, a zasłyszane wtedy dialogi posuwają historię naprzód. DC utrzymane jest w dość realistycznym tonie, więc ani tarantula ani skorpion nie mają imion, przeszłości, celów czy głosu – całkiem oryginalne podejście do przedstawiania akcji. W sumie więc nie wiadomo po co prą naprzód.

KOSZMAR POWRACA

Sama rozgrywka, pozbawiona otoczki, to chodzona nawalanka z elementami platformowymi. Etapy z tarantulą zawierają nieco więcej wyzwań zręcznościowych, ale generalnie największy nacisk położono na walkę. Nasi milusińscy muszą stawić czoła jaszczurkom, wężom, szczurom i innym drapieżnikom, a pomagają im w tym zdobywane sukcesywnie ataki. Po zmęczeniu przeciwnika, można go wykończyć brutalnym (krew tryska!) finisherem, na przykład wbijając kolec jadowy w gardło.

Problemy z Deadly Creatures są dwa. Po pierwsze, jest niszowa, gdyż niewiele osób ma takiego fioła na punkcie owadów i pająków, by dobrze bawić się pomimo błędów w koncepcji gry. A po drugie – gra jest po prostu przeciętna. Jeszcze walka jest nieźle zrealizowana, choć szybko staje się powtarzalna, ale już elementów platformowych tu jak na lekarstwo (te, co są, są fajne). Poza tym często nic się kompletnie nie dzieje! Bardzo chciałem chłonąć nietuzinkową atmosferę tej gry, ale szczerze mówiąc, zbyt często się zwyczajnie nudziłem. Wspomniane dialogi bohaterów pojawiają się za rzadko, a gdy ich nie ma, gracz eksploruje świat w ciszy. DC udowadnia także, jak ważny dla gier action-adventure jest ciekawy protagonista. Tarantula i skorpion nie są ciekawi, ponieważ to nie o nich jest gra. Błąd.

W Deadly Creatures włożono sporo pracy i serca, ale bawiłem się średnio. Nie każdy ambitny projekt staje się od razu świetny. ■■

OCENA **6.2/10**

+ PROFESJONALNE WYKONANIE, CIEKAWE ZAŁOŻENIA
– ŹLE WYWAŻONA ROZGRYWKA, NISZOWA

SPODZIEWAŁEM SIĘ O WIELE WIĘCEJ

SECRET AGENT CLANK

KOSZMAREK MINIONEGO LATA

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sanzaru
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Secret Agent Clank nawet podobał mi się na PSP, choć preferuję naturalnie Ratcheta w roli głównej, w grach z jego imieniem w tytule. Mielu ma rację – to jest po prostu konwersja gry ze słabszej konsoli na mocniejszą. Minął rok i niektóre rozwiązania zaczynają kłuć w oczy. Można zagrać. 6/10

Ratchetowi odbiło, postanowił sprawdzić się w roli złodzieja i szybko trafił za kratki. Clank nie wierzy w winę przyjaciela i postanawia udowodnić, że Lombax został wrobiony. Moment, czy ja już tego nie pisałem? Ano właśnie, rok temu recenzowałem tę grę w wersji na PSP. Teraz ukazała się konwersja na PlayStation 2.

Cieszę się, że prawym analogiem można poruszać kamerą, jednak na tym zalety konwersji się kończą. Przygody szpiega (że co?) Clanka wyglądają słabo na ekranie telewizora. Po cudnych wygibasach Ratcheta i zabawnego robota na PS3, powrót do przeszłości jest wyjątkowo bolesny dla oczu przyzwyczajonych do bajkowych, przepięknych widoków. Na dodatek zwalnia animacja, czego na PSP nie było, więc lepiej odpalić grę na przenośnej konsoli i podpiąć ją do telewizora, zamiast męczyć się patrząc na konwersję. Najgorzej wypadają momenty, gdy Ratchet walczy na arenie z innymi więźniami – chwilami płynie w powietrzu zamiast uciekać przed atakami.

Kamera umieszczona jest zbyt blisko pleców Clanka. Co prawda nie trzeba przykładać się do skradania, bo w walce robot nieźle sobie radzi, ale nie o to chodzi. Chodzi o (nie)przyjemność płynącą z rozgrywki. Jak ogarnąć co się dzieje, gdy nie widać gdzie są wrogowie? Skąd pewność, że uda się przeskoczyć nad przepaścią?

Autorzy mieli tysiąc różnych, niepowiązanych pomysłów i wrzucili je do gry bez większego pomyślunku. Skradanie jest okej, ale tylko wtedy, gdy Clank ma okazję udawać rzeźbę, albo zmienić swój wygląd dzięki hologramowi. Zachodzenie przeciwników od tyłu i wykańczanie ich po cichu jest nędzne, zwłaszcza, że kamera uparcie zasłania najważniejsze rzeczy. Do tego dochodzą trudne walki na arenie i pojedynki z bossami, w których bierze udział Qwark, a które nijak nie pasują do klimatu gry. Są także bardzo długie sekwencje, gdy trzeba rytmicznie wciskać przyciski – szkoda, że nie zgrano z nimi muzyki, może wtedy miałyby więcej sensu. Zresztą o co chodzi z wystukiwaniem rytmu, gdy Clank gra w karty? Ten miszmasz jest średnio strawny, a w wersji na PS2 dodatkowo brzydki. A wspominałem już o długim wgrywaniu poziomów? No to chyba mamy komplet wad... ■■

OCENA **5.5/10**

+ ZAWSZE TO GRA NA PS2, DO TEGO JEST POLSKA WERSJA
– STRZELANKA? SKRADANKA? NIE, SŁABA KONWERSJA

NIKOMU NIEPOTRZEBNA

CID THE DUMMY

▶ PS2, Wii, PSP // Oxygen

Nie wiem, dlaczego ktoś stworzył taką grę. Nie wiem, dlaczego ktoś ja wydał. Nie wiem, dlaczego dostałem ją do recenzji. Ale wiem, że nie powinniście w nią grać.

CID the Dummy opowiada historyjkę (bo przecież nie historię) manekina do crash-testów znudzonego swoim dotychczasowym życiem. Wydaje mi się, że wpadanie w ścianę przy prędkości stu kilometrów to zajęcie raczej podnoszące adrenalinę, a na pewno ciekawsze, niż kontakt z tą grą. No ale nic, CID zdecydował, więc z pomocą ajnsztajno-podobnego profesorka wyrusza w świat. Wybranie manekina na bohatera mogłoby być ciekawym zagraniem, obiecującym graczom... Ale nie jest. Dialogi między bohaterami denerwują, bo są: kiepsko zagrane, sztuczne, nieśmieszne, wymuszone, zbyt częste i głupie. Dotrwać do końca scenki to nie lada wyczyn. Zanim skończyło się intro, już znienawidziłem tę grę. A teksty CIDa rzucane w trakcie rozgrywki są równie słabe i durne, a do tego się powtarzają. Tragedia.

CIERPIAŁEM

Sama gierka (bo nie gra) to platformówka 2.5D, a tak właściwie 2 i jedna czwarta, gdyż ta namiastka trzeciego wymiaru nie ma prawie żadnego przełożenia na rozgrywkę, która rozgrywa się niemal wyłącznie na dwóch płaszczyznach. Bohater biega, biega szybko, unika kamer, strzela do strażników, walczy wręcz, wciska przyciski i przeskakuje nad przeszkodami. Większość tych elementów widziałem na Commodore 64, podobną oprawą mogły się pochwalić gry na PSX, a renderowane przerywniki przywodzą na myśl czasy upowszechniania się napędów CD w komputerach osobistych, kiedy to zapychano miejsce na płycie czymkolwiek, a najczęściej czymkolwiek najgorszego sortu.

Sterowanie na Wii to jakiś ponury żart. Niepotrzebne kombinacje przycisków i machnięć kontrolerami denerwują, a ponadto często nie działają. Szczytem wszystkiego jest wyjmowanie broni (dość kluczowa opcja), które udało mi się wykonać aż dwukrotnie podczas całego mojego kontaktu z tą pozycją, ale – niestety – tylko przypadkowo. Wersje na sprzęty Sony wypadają pod tym względem trochę lepiej, więc wszyscy sonyboje mogą poprawić na swój użytek ocenę na 1,00000001.

„Jedynka" wpadła nie dlatego, że nie wyobrażam sobie, by mogło być gorzej. Oczywiście, że mogło. Zawsze da się zrobić brzydszą oprawę czy szarpiącą animację, ale sęk w tym, że nie ma absolutnie żadnego powodu, by grać w ten tytuł, nie mówiąc już o tym, by za niego płacić. Walka irytuje (nie ma bloku, atak działa z opóźnieniem), a elementy platformowe są tak typowe, że już po pięciu minutach odechciewa się żyć. Jeżeli jakieś zadanie stanowi wyzwanie to – albo jest to wina sterowania, albo niedostatecznych wyjaśnień ze strony gry. Bo już takie na przykład sekretne pokoje znajdują się trzy metry w bok od głównej ścieżki, więc nie da się ich przeoczyć.

Do końca recenzji pozostało jeszcze jakieś sto znaków, ale ta gra na nie nie zasługuje, więc już kończę. Pa.

■■ Kaxi

1.0/10

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

JEŚLI TO JEST WSCHODNI MASS EFFECT, TO JAPOŃSKI KRYZYS TWÓRCZY MUSI BYĆ POWAŻNY

txt: KAXI

XBOX 360

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Tri-Ace
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Powód, dla którego każdy fan serii powinien zagrać? Oczywiście fakt, że The Last Hope jest prequelem serii, więc w końcu jest okazja zobaczyć dlaczego ludzie wyruszyli ku gwiazdom i jak wyglądały początki ich kosmicznych wojaży. Innych nie potrafię podać. To kolejny, schematyczny, nudny, klasyczny jRPG korzeniami tkwiący w erze PS one. Poważnie, żyjemy w czasach, gdy ukazują się takie tytuły, jak FFXII, Mass Effect, Fable 2, więc powroty do przeszłości nie są fajne. Oldskulowe erpegi z radością witam na PSP i DSie. Na X360? Kiepski dowcip. 5/10

Od dłuższego czasu mówi się, że developerzy z Japonii potknęli się przy przejściu do obecnej generacji i stracili gdzieś swój dawny geniusz. O ile w kwestii technologii można tego dość łatwo dowieść, to jeśli chodzi o miodność jest to bardziej osobista sprawa. Czwarty Star Ocean może jednak posłużyć za doskonały argument w dyskusji. Gra opiera się, jak łatwo się domyślić po tytule, na podróżach międzygwiezdnych. Bohaterowie mają okazję do odwiedzenia odległych planet oraz napotkania obcych, intrygujących ras. Ponadto sporo tu zadań pobocznych, wymagających często powrotu na już zbadane globy. Brzmi znajomo? Ja nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że przynajmniej same założenia da się łatwo porównać z Mass Effect i z żywym zainteresowaniem brnąłem dalej w grę, by zobaczyć jak Japończycy widzą podbój Wszechświata. I jeśli ten tytuł miałby być reprezentatywny, to ja widzę spore problemy z wyobraźnią.

SCHEMAT GÓRĄ

Wprowadzenie do właściwej zabawy jest niezwykle powolne. Wliczając intro poprzedzające ekran tytułowy, minęła godzina zanim na dobre zyskałem kontrolę nad bohaterem. Wcześniej obejrzałem gazylion scenek, przebiegłem kilka metrów, by dotrzeć do morza dialogów i gdzieś w tym czasie ukończyłem samouczek przybliżający system walki. A, i jeszcze zdążyłem maksymalnie znienawidzić parę głównych bohaterów. On to Edge, młody, żywiołowy pilot o straszliwych kompleksach. Ona ma na imię Reimi, jest przyjaciółką z dzieciństwa protagonisty i nie mam pojęcia kto ją wysłał w kosmos, ponieważ boi się własnego cienia, a na każdy problem reaguje rumieńcem. Ale za to chodzi w króciutkich spodenkach.

W krótkim czasie do załogi statku Calnus dołącza długouchy jegomość grający rolę analitycznego obserwatora, oraz malutka dziewczynka władająca potężną magią. Gdy przedstawiłem tę wyliczankę kumplowi, skomentował – Brakuje tylko robota. I zgadnijcie, kim jest piąty załogant. Zmierzam oczywiście do tego, że drużynę skonstruowano wedle oklepanego schematu, a postacie przyjmują przewidywalne role. Żadnych cech indywidualnych. W przypadku większości gier takie zagranie jest zwyczajnie nudne, ale w Star Ocean działało mi na nerwy. Edge zaraz na początku zabawy zostaje kapitanem okrętu, ale ma wyraźny problem z podejmowaniem decyzji. Dlatego co dwie godziny gracz jest świadkiem scenki przedstawiającej jak pozostali członkowie załogi pomagają mu utwierdzić się w wyborze, za co on im serdecznie dziękuje i po raz n-ty nie może nadziwić się ich dobrotliwości. Powiem wprost, rzygać się chce.

Zwłaszcza, że dialogi także kuleją po całości. Nie liczcie na jakieś ciekawe, zażarte wymiany zdań. Nawet jeśli dochodzi do sprzeczki, zawsze wiadomo, kto ma rację, a cała sytuacja stanowi jedynie pretekst do przerywnika, w którym ktoś wygłosi „strasznie mądry tekst". Zostanie on skomentowany wołaczem („Oh, Edge! Oh, Reimi!") i wszyscy znów będą szczęśliwi. Nieskromnie uważam, że mam sporą tolerancję na patos, ba, uwielbiam ratować światy, ale to już jest przesada! W całej grze nie ma chyba ani jednego naturalnie brzmiącego dialogu. Przez to bardzo ciężką polubić któregokolwiek z bohaterów. Nawet mała Lymle, mówiąca głosem wyzutego z uczuć psychopaty-mordercy, zaczęła mnie doprowadzać do szału po kilkunastu godzinach. W jrpgu nigdy nie może zabraknąć drużynowego klauna, jakiegoś wywalonego nomen omen w kosmos kuriozum, ale tutaj stanowią one większość zespołu.

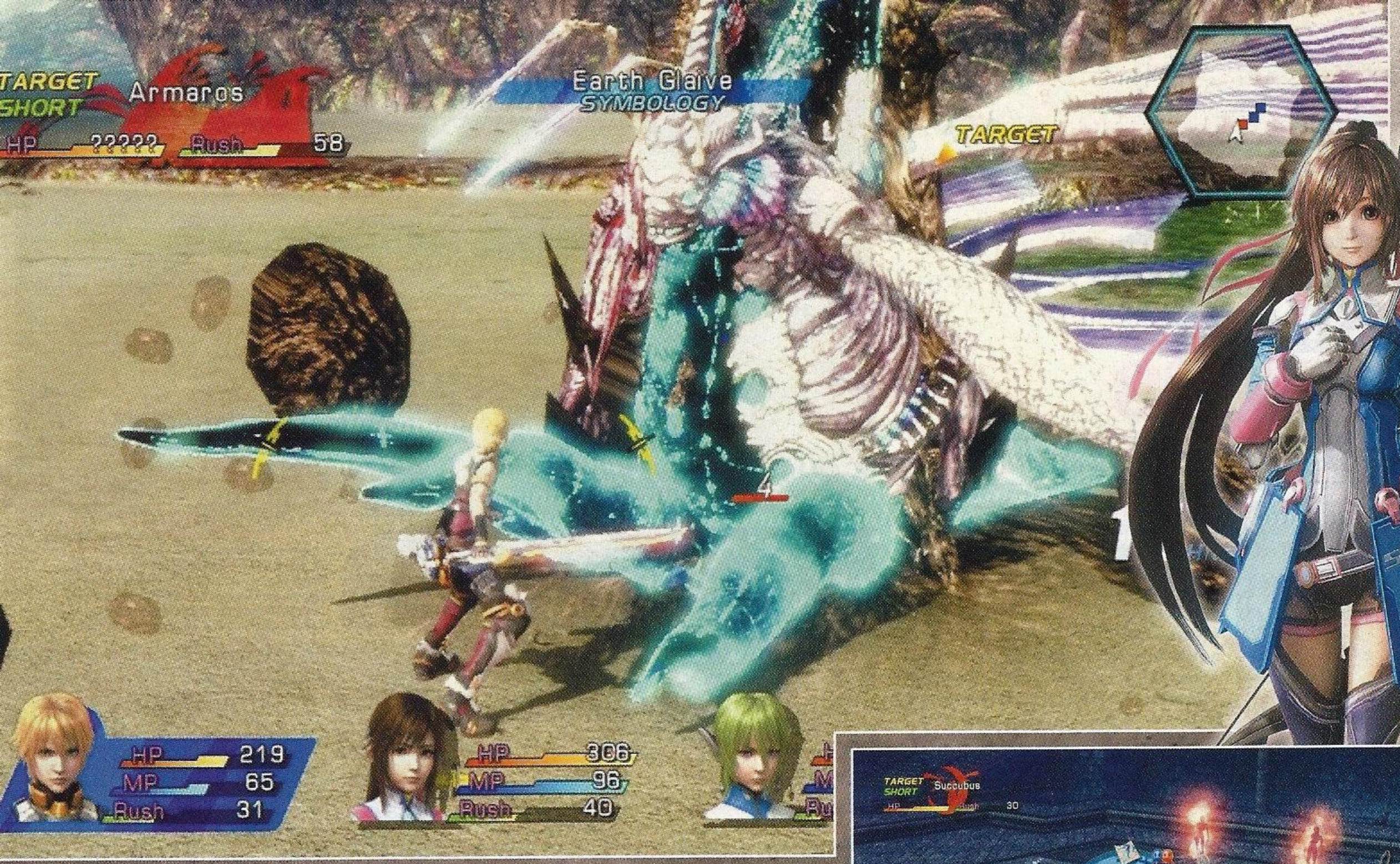
TO NIE KSIĄŻKA

Spore zastrzeżenia mam niestety także do opowiedzianej historii. Ta na szczęście ma jednak jakieś dobre momenty, jak choćby sam początek. The Last Hope jest prequelem całej serii i przedstawia Ziemię zaraz po trzeciej wojnie światowej. Zniszczona powierzchnia planety nie nadaje się do zamieszkania, więc oczy ludzi zwróciły się ku gwiazdom. Calnus, dowodzony przez Edge'a statek, jest jednym z wielu mającym odnaleźć nowy dom dla Ziemian. Jednak podczas podróży z prędkością nadświetlną coś idzie źle i bohaterowie zostają wplątani w ciąg niezwykłych wydarzeń. Problem w tym, że pomimo kosmicznej skali, bohaterowie najczęściej uganiają się za jakimiś pierdołami. A to trzeba znaleźć źródło choroby nękającej jedną planetkę, to pokonać kogoś na drugiej. Fabuła nie pomaga, rzucając wciąż nowe kłody pod nogi Edge'owi i przyjaciołom, przez co brak tu miejsca na uspokojenie akcji i eksplorację. Nie mogę też odżałować zmarnowanych genialnych pomysłów, którymi co jakiś czas Star Ocean nęci gracza. Nie zdradzę zbyt wiele, gdy powiem, że Calnus dociera nawet na Ziemię z roku 1954, jeszcze przed wybuchem trzeciej wojny. Pomyślałem wtedy sobie, że teraz przygoda rozkręci się na dobre. Zwłaszcza, że w pewnym momencie napotkałem ślad prawdziwego moralnego dylematu. Niestety, zaledwie kilkanaście minut później gra sprowadziła mnie brutalnie na ziemię serwując oklepane, płaskie rozwiązania akcji. I to nie jest osamotniony przykład.

EWOLUCJA Postacie mają silne i słabe punkty, ale i tak gracz ma spory wpływ na to, w jakim kierunku się rozwiną. To mocna strona gry.

WIEŚ WALCZY, NIE SKOMLE

Po stronie plusów zdecydowanie stawiam system walki. Jak wspomniałem, gra niemal na samym początku proponuje tutorial i radzę skorzystać z tej okazji każdemu, kto nie miał za wiele do czynienia z serią. Ale nawet, jeśli zdecydujecie się go ominąć, zawsze macie dostęp do symulatora walk z głównego menu. Dobrze pomyślane. Same potyczki odbywają się na osobnej arenie, jak tradycja nakazuje, ale w czasie rzeczywistym, więc nie odbiega to diametralnie od rozwiązań z cyklu Tales of. Z tym, że tutaj areny są większe, a gracz może się nieco swobodniej poruszać. Poza tym każda z postaci jest w stanie wyprowadzić trzy ataki, jeden zwykły i dwa specjalne, dowolnie je ze sobą łącząc. Może nie brzmi to imponująco, ale dzięki rozbudowanemu systemowi rozwoju bohaterów całość nabiera smaczku. Wisienkę na torcie stanowi szybki unik połączony z zajściem przeciwnika od tyłu. Wystarczy przytrzymać przycisk skoku i puścić tuż przed atakiem oponenta, a sterowana postać (gracz może przełączać się dowolnie między członkami drużyny) w akompaniamencie efektownego rozmycia wypłaci kilka razów we wrogie plecy. Wprawdzie po setnym użyciu już takiego wrażenia to nie robi, ale wciąż bawi, zwłaszcza że wraz z silniejszymi maszkarami coraz większą rolę odgrywa dobre wyczucie czasu. To wszystko



PRZEPISY I RECEPTURY Nieodłącznym elementem każdego szanującego się jrpga jest jakiegoś rodzaju sposób tworzenia nowych przedmiotów. Ten w Star Ocean, choć nie jest niezbędny do wygrywania starć, prezentuje się całkiem okazale.

sprawia, że po początkowych trudnościach przeprosiłem się z systemem i czerpałem z niego prawdziwą satysfakcję. A to ważne, ponieważ w Star Ocean walk jest od cholery i trochę. Fakt, że przeciwnicy są cały czas widoczni i można próbować ich wymijać, ale na niewiele się to zdaje w wąziutkich korytarzach, które stanowią przynajmniej połowę miejscówek w grze. Nie będzie żadną przesadą, gdy powiem, że są momenty, w których walczy się dosłownie co dwie sekundy. Aż era PSXa się przypomina.

Zachwiane proporcje między walką a eksploracją to niestety kolejny poważny mankament. Sam początek przygody, naładowany do przesady scenkami, nie jest wyjątkiem. Te w środku gry, nawet niezbyt istotne, potrafią trwać po kilkadziesiąt minut. Co gorsze, przejście labiryntu zajmuje czasami aż dwie godziny, co jest grubą przesadą biorąc pod uwagę identyczny wystrój w ramach jednej lokacji, walkę co kilka sekund i totalny brak pomysłu na zagadki. Gdzieś pomiędzy te dwie skrajności wepchnięto pięć minut eksploracji, tylko po to, by nieco dalej zaserwować graczowi kilka kwadransów biegania po mieście. Żeby było śmieszniej, podczas pierwszych godzin przygody save pointów jest jak na lekarstwo, a potem można natknąć się na jakiś za każdym zakrętem. Zupełnie nie rozumiem dlaczego nikt tego nie zauważył (i nie poprawił) w trakcie produkcji, przez co gracz się wyłącznie frustruje.

DRUŻYNĘ SKONSTRUOWANO WEDLE OKLEPANEGO SCHEMATU. W PRZYPADKU WIĘKSZOŚCI GIER TAKIE ZAGRANIE JEST ZWYCZAJNIE NUDNE, ALE W STAR OCEAN DZIAŁAŁO MI NA NERWY

PORZUĆ OSTATNIĄ NADZIEJĘ

Chciałbym się wypowiedzieć w samych superlatywach o oprawie, ale niestety nie mogę. Chciałbym, ponieważ w jakiś skrajnie subiektywny sposób mi się podobała. Nie mogę jednak, gdyż technicznie jest bardzo nierówna. Na przykład modele postaci z jednej strony są bardzo plastyczne i bogate w detale, z drugiej jednak przypominają plastikowe lalki. O monotonnych labiryntach już wspomniałem, ale nie mówiłem jeszcze o otwartych terenach obcych planet, które z kolei naprawdę mogą się podobać. Żywe kolory, widok aż po horyzont, ciekawa topografia i majestatyczny Calnus górujący nad okolicą. Wszystko pięknie, póki gracz nie zdecyduje się przebiec po tym ogrodzie wspaniałości. Na jaw wychodzi wtedy paskudny pop-up (dotyczący mniejszych obiektów), psujący dobre wrażenie, a na dodatek odbierający radość z eksploracji, gdyż pojawiające się dopiero tuż przed graczem skrzynki z przedmiotami czynią sprawdzanie mapy jedynym sensownym sposobem ich poszukiwania. Dobrze chociaż, że nie ma problemów z płynnością animacji.

O dialogach wspomniałem już, że są tragicznie napisane, ale tak się składa, że są również nienajlepiej nagrane. Brzmią sztucznie i tyle. Ocenę dźwięku ratuje muzyka, która ładnie komponuje się z epickimi sekwencjami podróży przez przestrzeń kosmiczną. Na wyróżnienie zasługuje także kawałek przygrywający przy rozpoczęciu licznych przecież walk – może wybitny nie jest, ale na jego dźwięk nie zalewała mnie krew, a to spore osiągnięcie.

Mimo, że przy Star Ocean bawiłem się nienajgorzej, trudno mi określić tę grę inaczej niż wielkie rozczarowanie. Konwencja podróży kosmicznych pozwala producentom na konsolach obecnej generacji rozwinąć skrzydła (jak pokazało BioWare), ale Tri-Ace zaprzepaściło tę okazję, serwując w zamian wtórnego role-playa przebranego w szatki science-fiction. Można zagrać, można sobie odpuścić. ■■

CHWILA NA ODDECH Walki w zasadzie odbywają się bez żadnych przerw, ale jeśli chce się skorzystać z przedmiotu bądź czaru wystarczy wdusić Y i spokojnie wybrać żądaną akcję z listy.

OCENA 6.6 / 10

+ NIEZŁY SYSTEM WALKI, EFEKTOWNE SCENKI
– PŁASKIE POSTACIE, NIERÓWNA FABUŁA, DZIWNY PODZIAŁ ROZGRYWKI

ANGLICY POWIEDZIELIBY „GENERIC"

STAR TREK

Międzygwiezdne podróże tam, gdzie nie dotarł dotąd jeszcze żaden człowiek, poza skojarzeniami z Mass Effect, przywołały także na myśl jeden z moich ulubionych seriali, czyli kultowego Star Treka. Zwłaszcza, że zadaniem załogi Calnusa również jest odkrywanie nowych światów, a nawet pojawia się problem ingerowania w ich sprawy. Co więcej, atmosferze na mostku i relacjom pomiędzy członkami załogi scenarzyści poświęcili całkiem sporo czasu (szkoda, że przy okazji niewiele wysiłku), upodabniając jeszcze bardziej grę do serialu. Nie bez znaczenia jest też fakt, że Calnus korzysta z napędu warp. Tym, co różni obie produkcje, jest pomysł na to, jakie tajemnice kryje Wszechświat. Planety w SO albo przedstawiają poszczególne części prawdziwej Ziemi (np. świat skuty lodem) albo różne jej epoki (przykładowo – średniowiecze). Inwencja: 0. Oryginalność: 0. Schemat: 100%.

GRAND SLAM TENNIS

EA NIE ZDOBYŁO WIELKIEGO SZLEMA

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-4 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

KAXI: GST nie tak łatwo ocenić. Z jednej strony nie dostajemy dokładnego odwzorowania ruchów kontrolera, a i kilka denerwujących błędów się znalazło, jak zapominające się AI. Z drugiej strony to i tak bardzo fajna gierka, zarówno z Motion Plus, jak i bez. Online działa bardzo dobrze, poziom trudności stoi odpowiednio wysoko, a styl graficzny nie razi, czego się z początku obawiałem. Poza tym „Timing is Aiming" to po prostu fajny pomysł. 7/10

Electronic Arts od dawna dominuje na rynku gier sportowych, jednocześnie totalnie ignorując miłośników tenisa. W końcu gigant postanowił rzucić wyzwanie Sedze (seria Virtua Tennis) i 2K Sports (Top Spin). Na raty – Grand Slam Tennis w wersji na Xboxa 360 i PS3 ukaże się dopiero jesienią, a na razie pograć mogą posiadacze Wii. Gra jako jedna z pierwszych wykorzystuje możliwości nakładki na wiilota MotionPlus, ale jeśli chcecie się w miarę bezstresowo bawić, zastanówcie się dwa razy zanim podłączycie to urządzenie. Działa aż za dobrze, jest bardzo czułe i potrzeba kilku godzin treningu, żeby przyzwyczaić się do sterowania. Miałem się za całkiem niezłego gracza w konsolowe tenisy, jednak Grand Slam Tennis pokazał mi jak bardzo się myliłem.

ZABAWKA?

Na pierwszy rzut oka tak, bo postacie są przerysowane, komiksowe, choć naturalnie nie ma problemu z rozpoznaniem, który to Nadal, Federer czy Sampras. Zawodnicy (w sumie dwudziestu trzech) są duzi, korty małe, a piłka trzykrotnie większa niż w rzeczywistości. Do miiludków niedaleko, a jak gra się bez MotionPlus, to już w ogóle GST prezentuje się jak klon Wii Sports. Wtedy jest popierdółką, o tyle ciekawą, że EA zadbało o licencję na wszystkie najważniejsze korty (Wimbledon – po raz pierwszy w jakiejkolwiek grze; korty French, Australian i US Open), a także ubrania i rakiety znanych firm (Nike, Adidas). Jest tylko jeden problem – przeciwnicy zadziwiająco dobrze grają. Dotyczy to również największych leszczy, potrafią posłać piłkę kilka razy pod rząd w sam róg kortu. Dopóki gra się samym wiilotem nie można sterować zawodnikiem, te obowiązki przejmuje konsola, a ona kompletnie nie radzi sobie z dobiegnięciem do takich precyzyjnych zagrań. Trzeba podpiąć gruchę i samemu ganiać po korcie, co z kolei może nie przypaść do gustu casualom, czyli mamusiom, tatusiom i babciom. Wciąż jednak jest to wesołe przebijanie piłeczki. Kontrola nad piłką? Zapomnijcie. Do takich cudów potrzeba MotionPlusa, a gdy już się go podepnie, nagle okazuje się, że całe to dotychczasowe pykanie nijak ma się do prawdziwej gry, która jest po prostu trudna.

CASUAL HA-CE

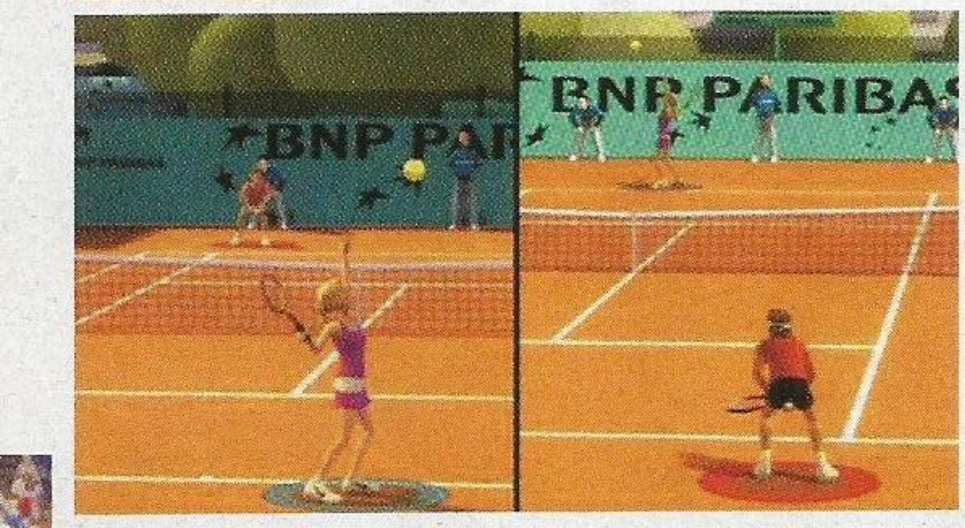
Urządzenie jest bardzo czułe, przez co bardzo łatwo zepsuć odbicie. Margines błędu jest niewielki. Ruch kilka centymetrów za daleko i piłka ląduje w aucie. Gdy przeciwnik zagrywa szybką piłkę, problem sprawia nawet zorientowanie się jak ją odbić (forhend? bekhend?), gdzie tu czas na zastanawianie się nad precyzją! Dołóżcie teraz do tego sterowanie za pomocą gruszki i fakt, że kabel ogranicza ruchy. Aż sam się dziwię, że go nie urwałem albo się nim nie udusiłem.

Bardzo denerwowałem się podczas grania, ale równocześnie jeszcze bardziej chciałem wygrywać i cieszyłem się z każdego zdobytego punktu. Bo nie sterowanie jest największym problemem tego tytułu, a brak sensownego tutoriala, który pomógłby je opanować. Naprawdę, gdy już uda Wam się posłać piłkę dokładnie tam, gdzie chcieliście i rozrzucicie przeciwnika po korcie, jak… No po prostu go zgubicie, wtedy poczujecie ogromną satysfakcję i powiecie sobie „wow, to naprawdę działa". Niestety, autorzy przygotowali trening tylko z maszyną podającą piłki. To już lepiej zainwestować w drugiego MotionPlusa i zagrać we dwie osoby, albo spróbować powalczyć w trybie online. Żywy przeciwnik popełnia dużo błędów, zwłaszcza jeśli dopiero rozpoczyna zabawę z GST, co wyrównuje szanse i pozwala czerpać radość z gry. Szacunek dla EA Canada za umożliwienie łatwego wyszukiwania przeciwników w sieci, układanie listy znajomych oraz wszelkie leaderboardsy. Takie elementy powinny znaleźć się w każdym tytule oferującym zabawę w necie. Gdyby tylko dało się rozgrywać turnieje online albo brać udział w mini-grach, których w singlu nie brakuje, wtedy byłbym wniebowzięty, a tak jest „zaledwie" bardzo dobrze.

Pierwsza podejście EA do tenisa na konsolach można zaliczyć do udanych, jednak trochę zabrakło, żeby rzucić świat na kolana. Licencje, online, nawet bardzo fajne komiksowe postacie – to solidne fundamenty, na których da się zbudować grę rewelacyjną. Być może w przyszłym roku, albo za dwa lata? Błagam, tylko niech nie zabraknie tutoriala. ■■

DWÓCH NA JEDNEGO To nie banda łysego, a jedna z mini-gier. Są jeszcze takie, w których punkty zdobyte wolejem albo lobem liczą się razy dwa, oraz inne, fajniejsze niż celowanie piłką w statki pirackie.

UCZ SIĘ OD NAJLEPSZYCH Grając w karierze z legendami tenisa można nauczyć się od nich ich flagowych zagrań – na przykład potężnego serwisu od Pete'a Samprasa. Przed każdym meczem można wybrać trzy z takich odblokowanych umiejętności. Smaczek, ciekawe czy EA jakoś rozwinie ten pomysł.



PAUL VAN DYK Znany DJ zmiksował kilka kawałków na potrzeby gry, ale zrobił to beznamiętnie i bez żadnej pojarki. Czyli tak samo, jak swoją robotę odwalili komentatorzy. Lipa, niestety, po EA spodziewamy się więcej.

OCENA 7.0/10

➕ ONLINE, LICENCJE, GRANIE WE DWÓCH
➖ OPRAWA AUDIO, BRAK TRENINGU, POZIOM TRUDNOŚCI

KANDYDAT NA MISTRZA… ZA ROK, DWA

Kariera w skrócie

Karierę rozpoczyna się leszczem, którego wszyscy biją. Punkty doświadczenia gra wypłaca nie tylko za pokonanie przeciwników, ale na przykład za wyjątkowo udane zagranie. I fajnie, nawet po przegranym meczu ma się poczucie, że coś się osiągnęło. O dziwo, tryb ten nie polega na rozgrywaniu całych wielkoszlemowych turniejów, a jedynie kilku meczów, wzięciu udziału w mini-grach, a także zmierzeniu się z legendą tenisa. Spodziewałem się czegoś innego, ale mam takie przeczucie, że EA poważniej podejdzie do tematu w wersji na X360 oraz PlayStation 3. Przekonamy się jesienią.

VIRTUA TENNIS 2009

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sumo Digital
- Liczba graczy: 1-4 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

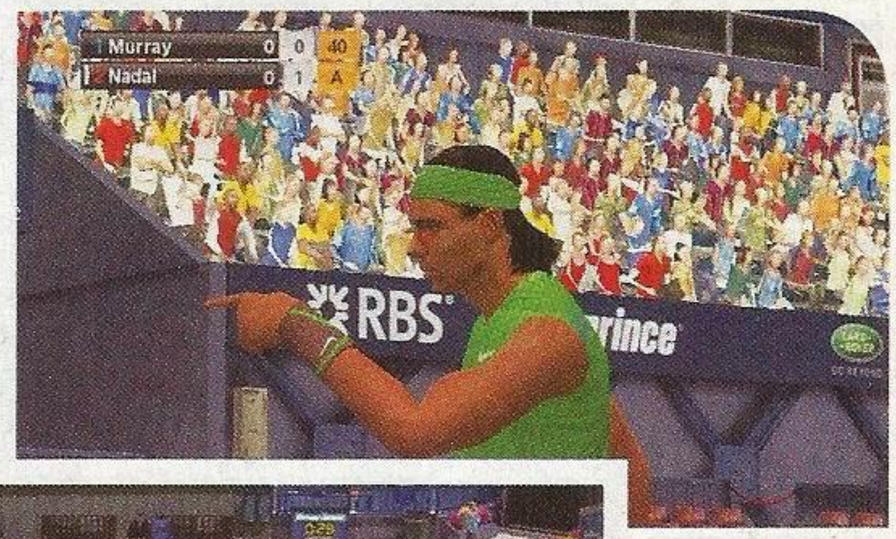
KAXI: Jak możecie wywnioskować z ocen Miela, trudno stwierdzić, który tenis jest lepszy. Na niekorzyść VT przemawia fakt, że bez M+ gra się raczej dziwnie, wskaźnik latający nad siatką to nie jest widok, do którego przywykłem oglądając transmisje telewizyjne. Z drugiej strony po podłączeniu przystawki można poczuć się jak na korcie, zapominając o istnieniu przycisków, czego tytuł od EA niestety nie oferuje. Poza tym dla wielu sporą zaletą VT może być oprawa, która wprawdzie nie jest wyraźnie lepsza, ale przynajmniej realistyczna. Ale z kolei online wymaga Friend Codes. Ech, ciężka decyzja. Osobiście wziąłbym mimo wszystko GST, ale VT również stawiam 7/10

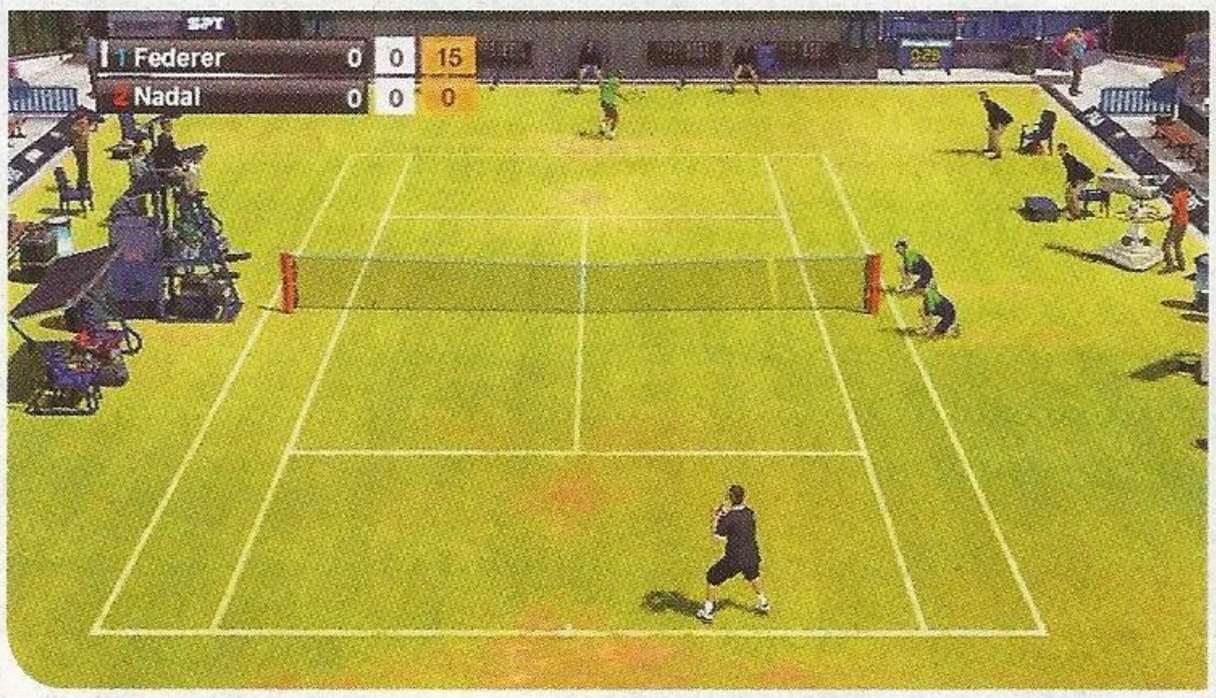
LEPSZE STEROWANIE, WIĘCEJ BŁEDÓW. MAMY REMIS

SEGA na poważnie podchodzi do tenisa. Grand Slam Tennis od Electronic Arts jest przerysowany, ale przez to bardziej pasuje do konsoli Nintendo niż realistyczna Virtua Tennis 2009. Wielki Elektronik sprytnie podszedł do tematu, wiadomo jakie tytuły dobrze sprzedają się na Wii. FIFA też przecież jest inna niż na PS3 i X360, Pro Evo również. SEGA postawiła na realizm i to może ją zgubić. Z drugiej strony, jeśli jesteście fanami tenisa i szukacie gry dla siebie, to VT2009 jest dla Was, a nie „zabawkowy" Grand Slam. Musicie tylko przed grą zażyć jakieś ziółka na uspokojenie, bo zdarzają się momenty, gdy produkt Sumo Digital tak denerwuje, że ma się ochotę rozwalić konsolę, telewizor i stojące nieopodal meble.

DZIWNIE, NIEFAJNIE

Gra, podobnie jak produkt konkurencji, obsługuje nakładkę MotionPlus, ale oczywiście nie jest ona wymagana do zabawy. Dopiero Red Steel 2 zmusi nas do zakupu tego urządzenia. Zabawa samym wiilotem różni się od tego, co znamy z Wii Sports. Gdy piłka znajduje się blisko zawodnika, nad jego głową pojawia się wskaźnik – biała linia na niebieskim tle z podziałką na środku. Po linii przesuwa się kropka symbolizująca piłkę. Teraz wszystko zależy od momentu machnięcia wiilotem. Jeśli kropka będzie w lewej części wskaźnika, piłka poleci w lewą stronę kortu. Analogicznie ze stroną prawą oraz ze środkiem. Nie ma znaczenia jak się trzyma wiilota, można próbować backhendów i forehendów, a na końcu i tak liczy się tylko położenie kropki na wskaźniku. To dziwne rozwiązanie, trudno przyzwyczaić się do niego i ogarnąć moment uderzenia. Wolałem zostawić sterowanie w „rękach" konsoli, bo jakbym jeszcze miał myśleć o podbiegnięciu do piłki, to już w ogóle bym nie ugrał żadnego punktu.





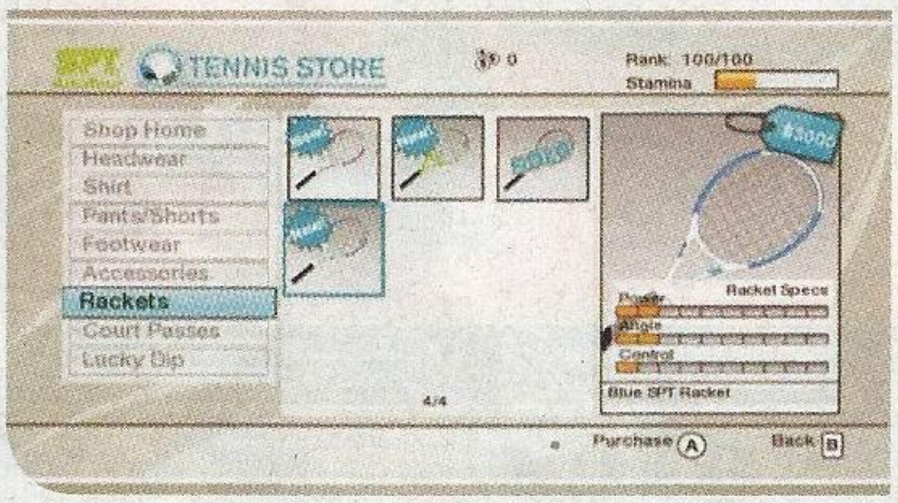
Myślę, że uczciwie byłoby powiedzieć, że w Virtua Tennis 2009 da się grać bez MotionPlus, ale kompletnie nie ma to sensu i jeśli nie zamierzacie inwestować w nakładkę do wiilota, powinniście odpuścić ten tytuł na rzecz Grand Slam Tennis.

DOKŁADNIE, IRYTUJĄCO

Prawdziwa zabawa zaczyna się z MotionPlusem. Urządzenie jest czułe, a margines błędu (podobnie jak w GST) jest niewielki, ale mimo to dużo łatwiej trafić w kort, a po kilku nieudanych zagraniach zrozumieć, co źle się zrobiło i spróbować się poprawić. Przeciwnicy nie są aż tacy znowu superskuteczni, więc ogólnie gra jest łatwiejsza niż produkt EA. Bardzo przypadło mi do gustu to, że nie musiałem wciskać żadnych przycisków (w GST żeby zrobić loba należy przycisnąć A, zaś do slice'a B). Łatwo zrozumieć o co chodzi w sterowaniu – na przykład przy podcince trzeba skręcić nadgarstek. Trochę czasu zabiera jednak opanowanie tego w takim stopniu, żeby nie uderzać w siatkę czy w aut.

Zachwalałbym VT2009, gdyby nie głupie rozwiązania, za które miałem ochotę kogoś zamordować. Przed każdym (każdym!) serwisem trzeba wskazać wiilotem zawodnika, jakby MotionPlus potrzebował kalibracji. Dlaczego tak często trzeba to robić? To jeszcze nic. Przed każdym meczem należy konsoli przypomnieć, że chcemy grać korzystając z nakładki, a przy tym czy jesteśmy prawo lub leworęczni. Drobiazgi? Bzdura, to bardzo istotne sprawy i kompletnie nie rozumiem dlaczego w 2009 roku wciąż w grach zdarzają się tego typu błędy.

Myślicie, że z podłączeniem do internetu jest lepiej? Przebicie się przez menusy, rejestracje i toporne wyszukiwanie graczy, po tym, co pokazał Grand Slam Tennis, jest jak kubeł zimnej wody wylany na głowę. A jednak, pomimo tych błędów, to właśnie z VT2009 bawiłem się lepiej, gdy zamontowałem MotionPlusa. Niech zatem będzie naciągany remis, ale patrząc w przyszłość, to EA ma większe szanse podbić rynek, a przynajmniej zarządzić na Wii. ■■



LICENCJA Electronic Arts wie, jak wykończyć konkurencję. Kupowanie licencji na stadiony (tu: korty), nazwiska zawodników, ubrania, ekwipunek. SEGA musi zastanowić się nad przyszłością serii. Walka z EA na pewno nie będzie łatwa.

OCENA 7.0/10

+ MOTIONPLUS NA PLUS, REALIZM
– KALIBROWANIE MP, RESETOWANIE USTAWIEŃ

BEZ MOTIONPLUSA NIE GRAJCIE

RAFA JAK ŻYWY Żadnych miiludków i innych zdeformowanych mangowych postaci. Realistyczny wygląd zawodników w grze na Wii? Okej, może to się sprawdzi, ale moim zdaniem to zły pomysł. Swoją drogą, porównałbym czy VT2009 na Wii wygląda lepiej niż VT2 na DC... A może lepiej nie?

Trenujemy

W obu grach zabrakło mi fachowego tutoriala, najlepiej w formie mieszanej – film z komentarzem plus tekst, ewentualnie obrazki, na których rozrysowane byłoby jak należy ułożyć rękę do poszczególnych zagrań. Śmiejcie się, ale pogracie chwilę i zobaczycie, jak ciężko jest wygrać. Nawet nie próbowałem grać na najwyższym poziomie trudności, bo szkoda było mi nerwów. Muszę jednak przyznać, że SEGA lepiej wywiązała się z zadania niż EA i przygotowała ciekawszy trening. Na przyszłość mam tylko jedną prośbę: niech będzie opcja włączenia wszystkich lekcji tutorialowych i zaliczenia ich bez konieczności wracania po każdej do menu, i patrzenia jak kolejna długo się wgrywa. Marudzę? Może, ale to właśnie przez takie niedociągnięcia odechciewa mi się grać.

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

WIILOT TO BICZ WCIELONY, ALE INDY JEST TRADYCJONALISTĄ

txt: GONZO

PS2 | PSP | Wii | DS

- Wydawca: LucasArts
- Producent: A2D, Amaze
- Liczba graczy: 1 (2 - Wii)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

GULASH: Dwa ostatnie Tomb Raidery na Wii/PS2 są ładniejsze od tej gry, co ze zrozumiałych powodów może wywołać irytację. Koszmarne sterowanie na Wii także nie pomaga; Nintendo wydając konsolę bez standardowego joypada naprawdę wyalienowało sporo developerów, którzy jak widać najpierw tworzą grę, a potem wymyślają do niej sterowanie. Absurd, w przypadku tej konsoli powinno być zupełnie inaczej. Dla samej postaci Indy'ego można zagrać, choć ja najlepiej bawiłem się na PSP, właśnie w króciutkich sekwencjach. 5/10

Największy zawadiaka kina przygodowego po sześciu latach wraca w pełnoprawnej grze, ale nie jest to come back marzeń. Mimo różnic pomiędzy platformami, zabrakło tego samego – doszlifowania co najmniej kilku tzw. kamieni milowych developingu i zastanowienia się na formą okiełznania hitowej licencji. O dziwo, pod względem klimatu Staff of Kings nie zawodzi i będąc fanem Indiany Jonesa nadal warto rozważyć jej zakup. Ale niestety, nie jest to tytuł obowiązkowy, bo frustracja potrafi zepsuć nawet najfajniejszą historię.

W ROZKROKU MIĘDZY KONSOLAMI

Daniem głównym jest bez wątpienia wersja na Wii, ale edycja peesdwójkowa różni się jedynie sterowaniem, brakiem przygodówki Fate of Atlantis i nieco uboższą grafiką. Nieco. Rozumiem cięcia kosztów, ale mimo wszystko konsole Nintendo i Sony dzieli sześć lat, co w naszej branży jest zmianą pokoleniową. W dodatku nie są to żadne wyżyny możliwości graficznych PS2 i to raczej Wii słabuje nie oferując niczego poza kilkoma nałożonymi filtrami i wygładzonymi krawędziami. Miałem za to do czynienia z pochodem wszystkich niedogodności, jakie powinnyodejść do lamusa wraz z przesiadką na nową generację. Do celu wiedzie jedna ścieżka, wrogowie są inteligentni jak boty na czacie, a niewidzialne ściany to dla Indy'ego normalka. Kiedyś LucasArts było wyznacznikiem jakości, ale dziś logo firmy idealnie pasuje do czasów, w których prawdziwe jest jedynie stwierdzenie „chcesz gwarancji – kup sobie toster". Posiadacze jeszcze zipiącej PlayStation 2 nie mogą zbytnio narzekać, w końcu ich wersja nie odbiega za bardzo od teoretycznie najbardziej dopieszczonej, a do wspomnianych mankamentów raczej zdążyli się przyzwyczaić.

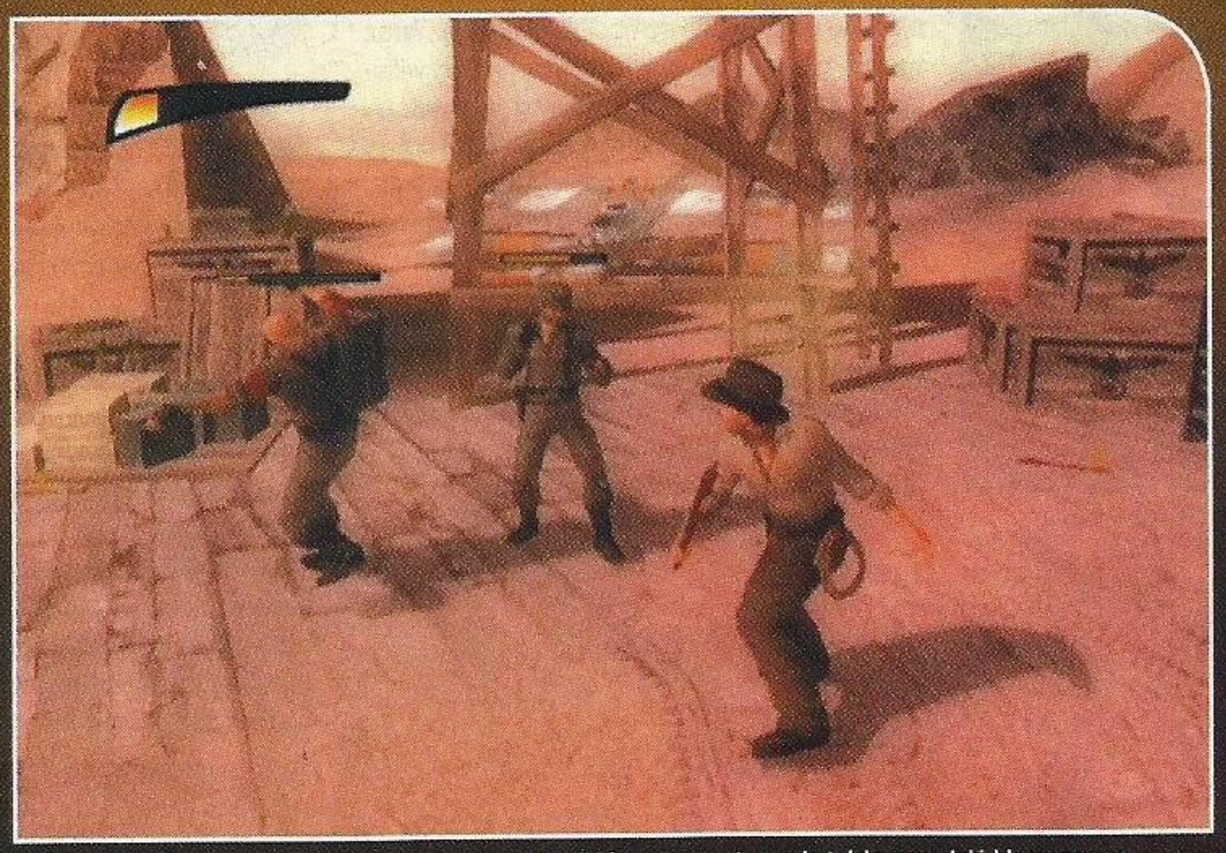
Indiana Jones szuka biblijnej laski Mojżesza – tej samej, dzięki której rozstąpiły się wody Morza Czerwonego, co wydatnie ułatwiło Izraelitom egipski Prison Break. Droga do celu wiedzie przez odległe od siebie regiony (od USA aż po Tybet), ale brakowało mi znanych z filmów animacji przemieszczania się po globie. Miejscówki podzielono na krótkie rozdziały pełniące jednocześnie rolę checkpointów, a każda kraina wyrywa z życiorysu około dwóch godzin. Teoretycznie Staff of Kings dałoby się więc skończyć w grubo poniżej dziesięć godzin, ale irytujące błędy i słabe wyważenie rozgrywki skutecznie podbijają tę liczbę. W pamięci utkwiły mi zaśnieżone Himalaje (Indy musi uważać, by nie zamarznąć), choć zwiedzana wcześniej świątynia Majów także prezentowała przyzwoitą jakość. Początkowo wydawało mi się, że projekty poziomów przebijają ostatniego Tomb Raidera różnorodnością, ale w okolicach połowy gry uświadomiłem sobie, że robię ciągle to samo. Chwila wspinaczki, strzelanina (opcjonalnie bijatyka), zagadka. Powtarzać aż do końcowych napisów.

ŻEBY PRZEGRAĆ, TEŻ TRZEBA GRAĆ

Miodu w tym wszystkim niewiele, bo zagadki w rodzaju przesuwaniu skalnych bloków opatrzyły się kilka lat temu, a w trakcie wymian ciosów Indy traci zdrowie jak Janusz Dzięcioł popularność. Autorzy chcieli nauczyć graczy, by korzystali z dobrodziejstwa otoczenia i zamiast pięści używali krzeseł czy akwariów, ale nie osiąga się tego wrzucając kruchego Indy'ego do pokoju z odnawiającymi się jak szaleni przeciwnikami. Końcówka gry obnaża absurd tego rozwiązania, a pad i wiilot wiele wycierpiały, kiedy miotałem dorożkarskim językiem. Zdecydowanie łatwiej jest na dual shocku, kiedy jedynym uchybieniem jest delikatne opóźnienie. Kontrola na Wii momentami sprowadza się do rozpaczliwego machania wiilotem przy klepaniu A w nadziei, że większość ciosów „wejdzie". Konsola Nintendo z oczywistych względów zyskuje w wypadku strzelanin (fragmenty kodu wzorowane na grach z automatów) i majtania biczem. Nie ma nic bardziej klimatycznego niż porządne smagnięcie wiilotem-biczem i przeskoczenie nad przepaścią przy akompaniamencie kultowego motywu Johna Williamsa. Po prostu. Jednak gra cały czas usilnie starała się udowodnić mi niewiedzę pokazując schematy ruchu przy każdej nadarzającej się okazji. Okej, ale to nie Street Fighter i potrafię opanować pięć komend w czasie krótszym niż

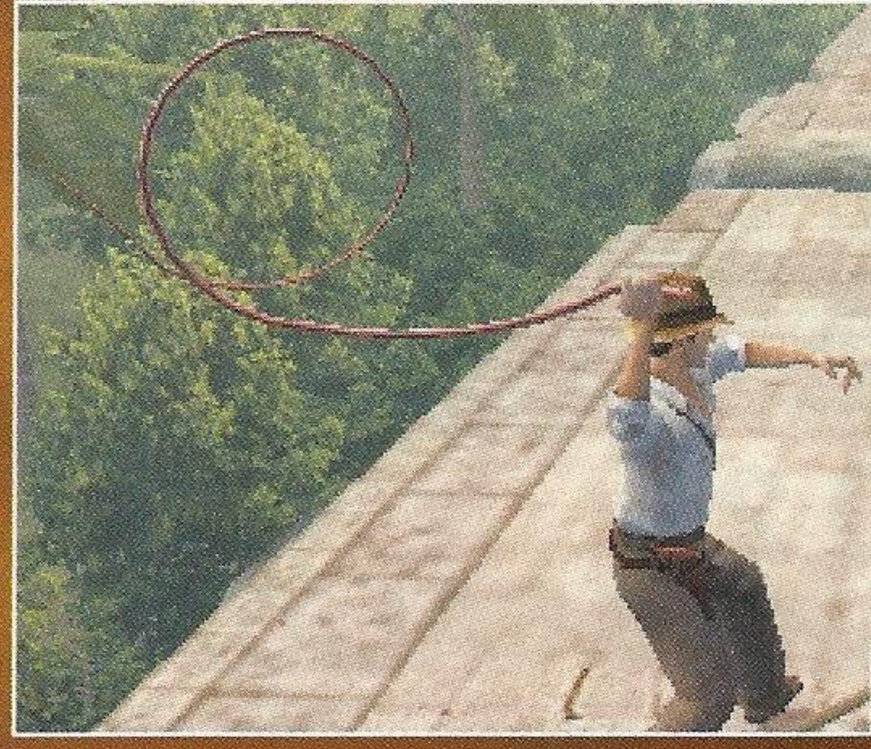
WII DOSTAŁO NA WYŁĄCZNOŚĆ DWA DODATKI – ŚWIETNĄ FATE OF ATLANTIS Z 1992 ROKU ORAZ PEŁNOPRAWNEGO KOOPA

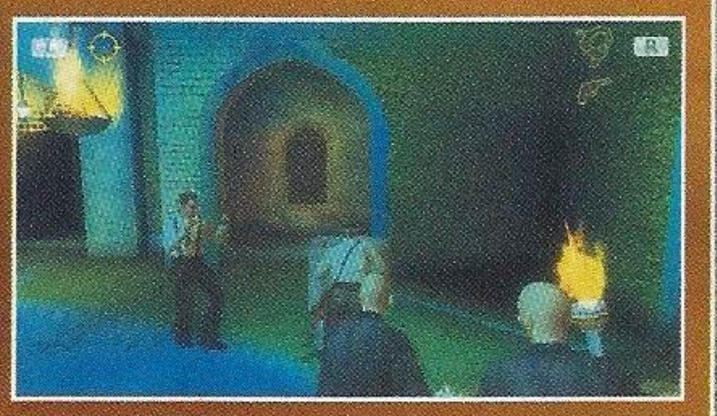
PS2 i Wii Jazda czołgiem i ucieczka dwupłatowcem są niestety spartaczone, a okiełznanie maszyn może przysporzyć kilku siwych włosów.

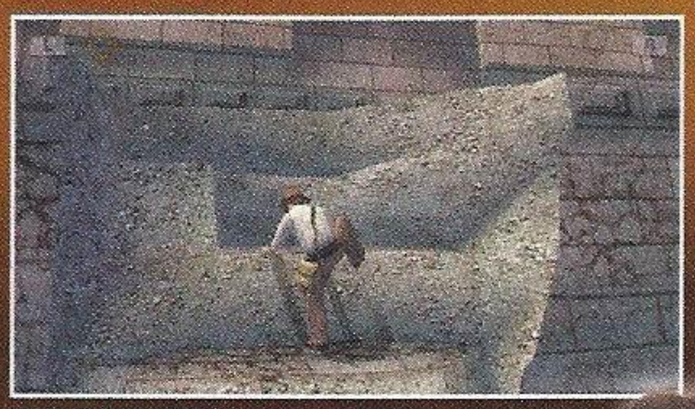


PS2 i Wii Indy potrafi przyłożyć z sierpowego, strzelić lewym prostym, ale także zasadzić klasycznego uppercuta. Ale i tak najlepiej rzucać we wrogów krzesłami lub czymkolwiek, co wala się w okolicy.

GOŚĆ Z PEJCZEM Bicz można wykorzystać w walce wytrącając przeciwnikom broń albo oplatając go wokół nóg i przewracając ich. To w zasadzie tyle, choć przynajmniej sensownie rozwiązano jego używanie i ma ono sens.







NYGUS Z MACZUGĄ To jeden z nielicznych szefów, na których trzeba znaleźć sposób. Choć to za duże słowo – rozwiązanie podano na tacy, a w razie potrzeby Indy podpowie co zrobić.

KLASYKA Prawdopodobnie istnieje jakiś podręcznik budowania starożytnych budowli, bo ciągle powtarzają się te same pułapki. Wyskakujące ze ścian kolce i ożywające rzeźby to stały repertuar.

kilka godzin. Tym bardziej, że projektując grę na Wii, developerzy postanowili każdą akcję podpiąć pod ruch pilotem. Z czasem jest tego mniej, ale początkowe etapy to ciągłe machanie rękami – masa zbędnych scenek QTE czy ratowanie się przed upadkiem nadwyrężą mięśnie niejednego gracza. Zupełnie beznadziejnie wypadają momenty, kiedy liczy się dokładność, bo konsola frywolnie odczytuje delikatne wychylenie dłoni jako przechył o 90 stopni, a wystarczy jeden błąd, by powtarzać źle zaprojektowany fragment.

Użeranie się z kontrolą dr Jonesa nie przeszkodziło mi w chłonięciu atmosfery nasiąkniętej starą trylogią – w grze wykorzystano wizerunek Harrisona Forda, a nawet Seana Connery, co mnie pozytywnie zaskoczyło po nieobecności tego ostatniego w „Królestwie Kryształowej Czaszki". Głosy podkładają inni aktorzy, ale należą się im pochwały, bo oprócz starczych jęków profesora Jonesa, wszystko brzmi jak należy. Scenariusz nie poraża oryginalnością, ale wykorzystano go w maksymalnym stopniu i Indy potrafi od czasu do czasu zarzucić krnąbrną kwestią będąc na muszce karabinu nazisty. Odniesienia do filmów i delikatne smaczki są kapitalne i dla fanów mogą być ważniejsze niż radość z gry.

Wii dostało na wyłączność dwa dodatki – świetną Fate of Atlantis z 1992 roku (aż tak się nie zestarzała, słowo!) oraz pełnoprawnego koopa. To właśnie w tym trybie jeden z graczy wciela się w staruszka rodu Jonesów, ale niestety przygotowane etapy (inne niż główna gra) nie spełniają nawet niewygórowanych oczekiwań. Przechodziliśmy je w redakcji z musu, szczytem kooperacji jest wspólna jazda czołgiem i uwierzcie, że brzmi o stokroć lepiej na papierze. Jeśli szukacie gry dla duetu w świecie Indy'ego, nie ma nic lepszego niż LEGO Indiana Jones.

POSZUKAJMY SKARBÓW W MIEŚCIE

Wspólnym mianownikiem Staff of Kings na PSP i resztę platform jest tylko zarys fabuły i występujące w niej postacie. Miejscówki zaprojektowano od nowa, dialogi są inne, a najbardziej oczywistą różnicą jest grafika. Co prawda wycięto dłuższe przerywniki, zastępując je czytanym tekstem, ale nie razi to aż tak bardzo. Steruje się wygodnie, poziomy są króciutkie, więc idealnie nadają się na handhelda i można wskakiwać do świata Indiany Jonesa dosłownie na pięć minut. Z czasem mechanizmy zaczynają się powtarzać i braki w animacji bardziej kłują w oczy niż na początku zabawy. Postacie biegają niemrawo, a sekcje zręcznościowe ani nie zaskakują, ani nie są wymagające – przez grę mknie się jak huragan. Walki z nazistami teoretycznie oferują pełną gamę ciosów, ale wrogowie nie czekają na swoją kolej i próbując efektownie ich załatwić można bardzo łatwo stracić dużo energii. Indy PSP to średniak, którego największą zaletą jest odmienność od pozostałych wersji, ale nie wyróżnia się wśród podobnych tytułów. Najfajniejszym motywem jest możliwość szybkiego zakończenia walki strzałem z pistoletu, w stylu znanym z „Poszukiwaczy zaginionej Arki". Wygląda równie komicznie i niezmiennie bawi.

Mimo wielu wad, najpełniejszą grą jest ta na Wii i w jej stronę powinni skierować swoje kroki fani koleżki z biczem w nieodłącznej, znoszonej fedorze. Jednak ogrom działających na nerwy momentów sprawia, że nawet im nie jestem w stanie polecić Staff of Kings bez wyrzutów sumienia. Wersje na pozostałe platformy (poza DSem) nie odstają za bardzo, choć to ciągle wybór mniejszego zła. Niestety, nadal musimy poczekać na dobrą grę z Indym – całe szczęście, że część splendoru tej postaci przeszła na Nathana Drake'a. Ale to jednak nie to samo. ■■

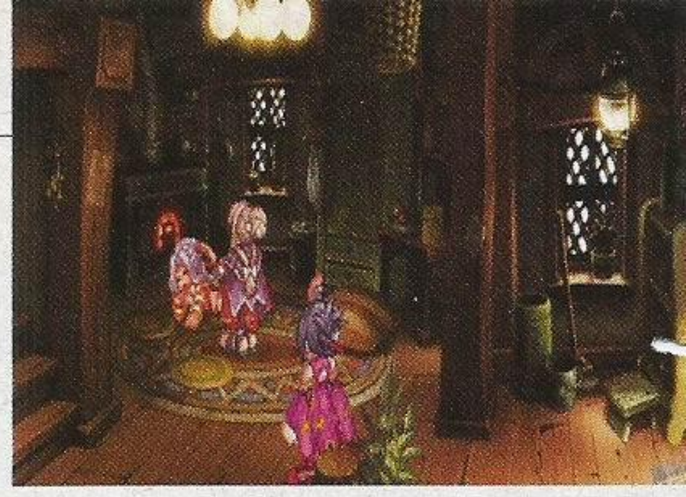
PODOTYKAĆ NAZISTÓW

Hitowa licencja nie może obyć się bez wersji na DSa. Większość gier na handhelda Nintendo to chłam, ale wypadałoby się postarać, żeby Indy, chociaż mocno nie odstawał od nienajlepszych przecież odsłon na pozostałe konsole. Gra cierpi na podobny syndrom, co wersja na Wii – wszystkie akcje z uporem godnym lepszej sprawy podporządkowano stylusowi. Głupie wejście na drabinę wymaga wcześniejszego puknięcia w nią, a walki to jeden wielki chaos. W dodatku nie da się odsapnąć, bo przeciwnicy są kilka razy szybsi i po prostu podbiegają do Indiany i powalają go na glebę. Przetrwałem kilka poziomów tego potworka, ale wyłącznie z obowiązku – w przeciwnym wypadku szybko rzuciłbym karta na pożarcie gołębiom. Zagadki w rodzaju sterowania kropelką wody w labiryncie (?!) chyba najlepiej oddają absurd tej gry. 2/10

OCENA WII 6.2/10
+ UNIKALNE DODATKI, JAK GRAĆ TO NA WII
− STEROWANIE WOŁA O POMSTĘ DO NIEBA
JAK NIE POWINNO SIĘ WYKORZYSTYWAĆ WIILOTA

OCENA PS2 5.8/10
+ KOMUŚ CHCIAŁO SIĘ KODOWAĆ GRĘ NA PS2
− ALE ZBYTNIO SIĘ DO TEGO NIE PRZYŁOŻYŁ
NAWET TAKIE GRY CIEKNĄ WĄSKIM STRUMYKIEM

OCENA PSP 5.0/10
+ WYGRYWA W KATEGORII PRZENOŚNY INDY
− CO NIE ZNACZY, ŻE POZYTYWNIE ZASKAKUJE
TO NIE KONWERSJA Z PS2 I TEŻ NIE WYSZŁO



ŚLEPOTA Twórcy chyba zapomnieli, że PS2 nie jest konsolą nowej generacji i nie wyświetla obrazu w wysokiej rozdzielczości. Nic innego nie tłumaczy nikczemnego rozmiaru liter w menusach, które czynią ustawianie taktyki czy zmianę ekwipunku prawdziwa katorgą dla oczu.

AR TONELICO 2
MELODY OF METAFALICA

JAPOŃSKI ERPEG, W KTÓRYM BOHATERKI BIORĄ WSPÓLNĄ KĄPIEL, NIE MOŻE BYĆ ZŁY. PRAWDA?

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: NIS
- Producent: Gust
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIX
DESIGN

GULASH: Fani japońskich erpegów mają kolejny, i z pewnością nie ostatni powód, by w dalszym ciągu trzymać PS2 pod tiwikiem. Gra jest śliczna, młodna i obszerna, a przy tym niezwykle japońska. Czego chcieć więcej? Może wersji na PSP, byłaby w sam raz na wakacje... **8/10**

Lubię dobre książki i zawsze uważałem, że gry rpg powinny odgrywać rolę interaktywnych powieści. Dlatego też przedkładam w ich przypadku scenariusz nad system walki; wystarczy mi, gdy ten drugi nie przeszkadza w poznawaniu historii. Niestety, sprawdziwszy chyba wszystkie istotne jrpg tej generacji, stwierdziłem poważną impotencję twórczą scenarzystów. Recenzowane w tym numerze Star Ocean to pod tym względem totalne dno. Jest to też jeden z powodów, dla których tak chwalę sobie serię Persona. Nie sądziłem, że coś może jej zagrozić, aż tu zazwyczaj wtórne NIS uderzyło z Ar Tonelico – grą głębszą niż niejedna książka.

NIETYPOWO

Nie denerwuje Was, że bohaterowie gier zawsze wpisują się w jakiś archetyp charakteru? A to młody, smarkaty protagonista, a to delikatna, bezbronna jego kompanka. Trudno mi w tej chwili przypomnieć sobie pozycję, w której autorzy odwzorowali coś takiego, jak zmiany nastrojów lub ewolucja charakteru. Scenariusz w Ar Tonelico 2 bierze to wszystko pod uwagę. Dawno nie widziałem tak spójnej fabuły pod tym względem: wraz z jej rozwojem zmieniają się relacje pomiędzy postaciami, ich opinie na pewne sprawy czy nawet sposób wypowiadania się. Ponadto dialogi pomiędzy nimi są bardzo naturalne. Jak w każdej grze tego typu, nie brakuje tu patetycznych momentów, ale nawet jeśli jakaś postać rzuci napuszony tekst, inna skomentuje to w zabawny, przyziemny sposób. Ale to wciąż nie wszystko. Jeden z mechanizmów rozgrywki pozwala głównemu bohaterowi wędrować po podświadomości wybranych osób, gdzie jest świadkiem dziwnych wydarzeń i prowadzi konwersacje z ludźmi z realnego świata, ale zachowującymi się tak, jak widzi ich dana postać. Takie podróże to oczywiście skarbnica informacji o kompleksach i skrywanych pragnieniach, a co więcej, tylko niektóre rzeczy są napisane wprost, reszty gracz może domyślić się samemu, jeśli tylko zechce. Tak precyzyjnie zaprojektowane postacie sprawiają, że rozmowy śledzi się z prawdziwą przyjemnością, co w tym przypadku jest kluczowe, gdyż gra jest strasznie przegadana. Jeśli preferujecie wartką akcję, to być może nie zdołacie przełknąć ilości tekstu w AT2, nawet pomimo wyjątkowo ciekawego systemu walki. Tej ostatniej po prostu jest tu stosunkowo niewiele.

Główny wątek jest równie intrygujący, co historie poszczególnych bohaterów. Croix (protagonista) to rycerz na usługach rewolucyjnego rządu próbującego odeprzeć kontratak obalonych konserwatystów. Szybko jednak staje się jasne, że rządzący mają krew na rękach, ale druga strona wcale nie wydaje się lepsza. Brak tu czarno-białych postaci, zamiast tego dostajemy różne odcienie szarości. Żeby było ciekawiej, rząd wypowiada wojnę Bogini, która jest stwórczynią tego świata. Problem w tym, że nikt nie ma pojęcia co się stanie, jeśli wygrają. Nic tu nie jest jednoznaczne i za to pokochałem tę grę.

PERWERSYJNIE

Zależnie od upodobań, wadą bądź zaletą gry mogą być liczne nawiązania do seksu, zwłaszcza lesbijskiego. Bardzo fajnie, że gra nie traktuje seksualności bohaterów jako tematu tabu, ale autorzy czasem przesadzają. Kto wymyślił, ja się pytam, by czarodziejki zdobywały doświadczenie biorąc wspólnie kąpiel, a wzrost statystyk zależał od wybranych soli do kąpieli? Przez to gra zamiast epickiej przygody czasami przypomina mokry sen niewyżytych informatyków. Już nie wspominając o tym, że główny bohater mieszka w jednym domu z dwunastolatką, ba, śpią w jednym łóżku. Oczywiście gra tłumaczy, że są dla siebie jak brat i siostra, ale stosowne sugestie zostają poczynione.

Poza tym jednym faktem, w zanadrzu mam same superlatywy pod adresem Ar Tonelico. Ręcznie rysowane tła i sprite'y postaci zalatują zamierzchłymi czasami, niemniej są ładne i stylowe. Ale gdyby ktoś wyłożył pieniądze na oprawę godną jakiegokolwiek pierwszoligowego rpga, nie miałbym wyboru i musiałbym postawić najwyższą przewidzianą przez skalę ocenę. Choć właściwie wystarczyłoby samo podciągnięcie grafiki, bo muzyka i głosy bohaterów są bardzo dobre. Zwłaszcza ścieżka dźwiękowa przypadła mi do gustu, gdyż miesza wiele stylów, od elektronicznych brzmień po dalekowschodnie melodie.

Podsumowując, gdyby Ar Tonelico 2 dostało od wydawcy nieco więcej miłości, otrzymalibyśmy produkt aspirujący do miana najlepszego role-playa wszech czasów. Nie żartuję. Obraz gry idealnej psuje właściwie tylko grafika, która zwyczajnie nie ma prawa zachwycić, oraz kilka mniejszych potknięć, jak wspomniane kąpiele bohaterek, czy błąd zacinający w pewnym momencie grę. Jeśli jednak pragniecie przede wszystkim angażującej narracji, polecam Ar Tonelico 2 z całą mocą. ■■

OCENA 8.9/10

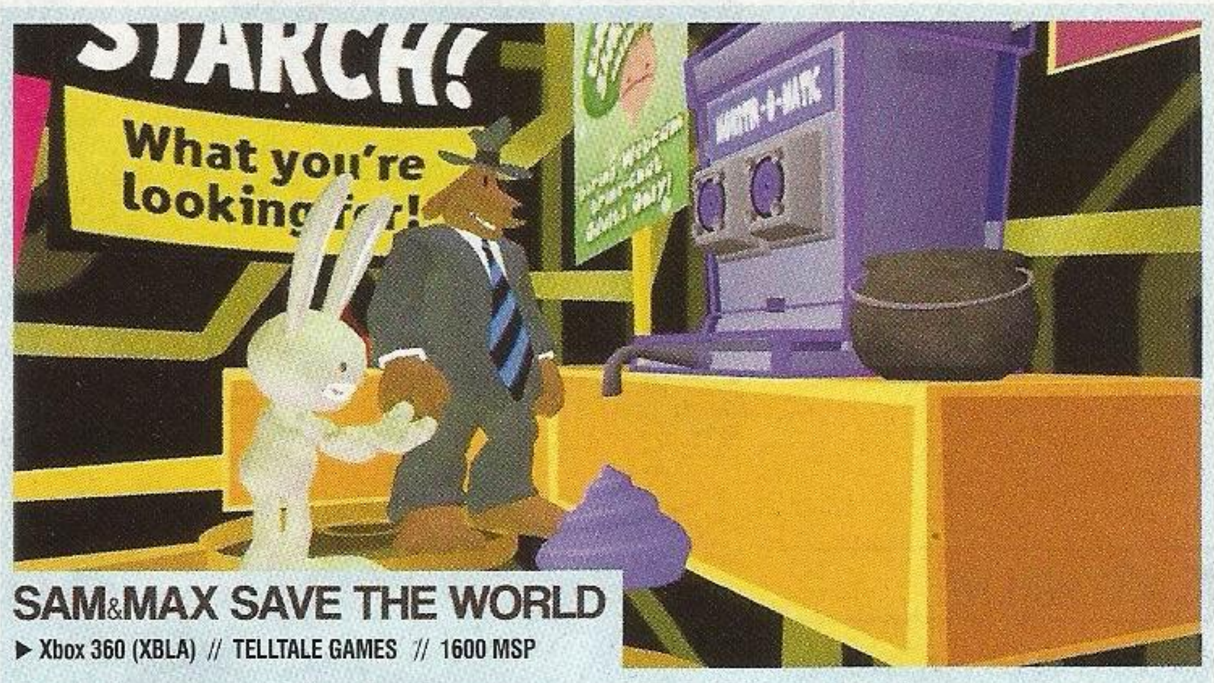
+ EWOLUUJĄCE POSTACIE, INTELIGENTNE DIALOGI, FABUŁA
- MOŻE TROCHĘ ZA DUŻO TEKSTU, NIECO ZBOCZONA

PATRZ I UCZ SIĘ, SQUARE

Stań i walcz

Wiem, że w recenzji nie opisałem systemu walki, ale zapewniam, że pasuje on do całości – jest świetny. A do tego całkiem złożony. Akcja toczy się jednocześnie z podziałem na tury i w czasie rzeczywistym. Na przemian następują fazy ofensywy i defensywnie, jednak w ich obrębie wszystko dzieje się w real-time. Drużyna składa się z czterech postaci: dwóch wojowników stojących z przodu i dwóch wspomagających ich czarodziejek z tyłu. Interesujące, że poczynania tych pierwszych mają przełożenie na siłę zaklęć tych drugich.

GLITCH W grze znalazł się poważny błąd powodujący zawieszenie gry. Występuje on pod koniec, kiedy jeden z bossów używa feralnego ataku – jego animację wycięto z anglojęzycznej wersji, zapominając o koniecznych zmianach w kodzie. Na szczęście ta walka nie jest niezbędna do ukończenia gry.



SAM&MAX SAVE THE WORLD

▶ Xbox 360 (XBLA) // TELLTALE GAMES // 1600 MSP

Sam & Max to bohaterowie klasycznych przygodówek, którzy po latach powrócili w grach epizodycznych na komputery. W końcu ktoś wpadł na pomysł, by przenieść ich śledztwa również na konsolę Xbox 360. Szkoda, że przy okazji ten sam ktoś nie pomyślał o tym, że system point & click wymaga myszki.

Jeżeli pierwszy raz słyszycie o Sam & Max Save the World, to spieszę z wyjaśnieniami, że jest to pierwszy sezon przygód królika i psa, który składa się z sześciu epizodów. Tak, właściwie to wiele to nie wyjaśnia, jeżeli nigdy nie widzieliście tych bohaterów. Ich wesołe przygody to klasyka wśród gier, w których trzeba prowadzić śledztwa, zbierać dowody i zazwyczaj ratować naszą planetę albo chociaż prezydenta Stanów Zjednoczonych. Kolejna sprawa to absurdalny humor, który wyśmiewa się praktycznie ze wszystkiego. Światek ten zamieszkują przede wszystkim antropomorficzne, zwariowane zwierzaki, dzięki czemu każdy odcinek dostarcza masę zabawy, choć utrudnia to prowadzenie dochodzeń. Nie ma tu bowiem mowy o logice, a fakty i przedmioty trzeba łączyć w zadziwiających kombinacjach wymagających sporego poczucia humoru. Jednak jeżeli podejdzie Wam klimat tych przygód, to nie będziecie żałować swoich MSP, które gwarantują co najmniej kilkanaście (w porywach 20-30) godzin rozgrywki.

Niestety ich liczba jest równie absurdalna, co sytuacje, w jakich uczestniczy Sam & Max. 1600 punktów to jednak trochę za dużo jak na tak frustrującą rozgrywkę. Nie wspomniałem o niej? Wszystkie działania opierają się na ustawieniach point & click, a my przecież gramy na padach. Kręcenie gałkami i poszukiwanie przedmiotów nie jest zbyt intuicyjne, a autorzy nie zdecydowali się na zmianę systemu. Drugi minus to okazjonalne spadki płynności, które świadczą o nienajlepszej jakości konwersji. Szkoda, bo inaczej nie miałbym żadnych zastrzeżeń do gry. Jej komiksowa oprawa graficzna mnie zachwyca, a ścieżka dźwiękowa doskonale pasuje do wszystkich wykręconych miejscówek. Dobre są również liczne przerywniki oraz wszystkie teksty i kłótnie bohaterów. Odnoszę jednak wrażenie, że Sam & Max nie zainteresuje zbyt wiele osób. Kto chciał grać, już zagrał na komputerach, a cena niestety odstrasza. ■■ **Fax**

8.5/10

SPACE INVADERS EXTREME

▶ Xbox 360 (XBLA) // Backbone Ent // 800 MSP

Co można napisać o Space Invaders, czego jeszcze nie napisano? Każdy gracz na świecie wie jak w to się gra, choć nie każdy doprowadził rodziców do bankructwa wyciągając kasę na żetony. Teraz pojawia się wersja z podtytułem Extreme, za którą zapłacimy tylko raz.

Z obowiązku przypomnę, że gra polega na strzelaniu do kolejnych fal kosmicznych wrogów, którzy nigdy nie mają dosyć i zawsze wzywają posiłki. Nasza mobilność jest ograniczona do ruchów w prawo i lewo oraz strzelania. I tutaj wszystko pozostało po staremu, ale wprowadzono genialny patent w postaci ciągów zestrzeliwanych statków. Występują one w różnych kolorach, więc jeśli zniszczymy pakiet czerwonych, to zgarniemy określony bonus.

Oprawa została dostosowana do dużych ekranów (w końcu to konwersja z przenośnych konsol), co mnie bardzo ucieszyło, ale jeszcze bardziej poprawił mi humor design gry. Zachowano stare projekty, ale odświeżono je i Space Invaders wygląda fantastycznie. Nadal czuć klimat, ale nie straszy już archaiczna grafika. W dodatku dorzucono niezłą muzykę, która razem z oprawą tworzy połączenie w stylu Lumines, czyli wszystko do siebie idealnie pasuje i współgra. Nie zabrakło też dobrego wykorzystania wibracji, choć REZ to nie jest. Jednak główna zaleta Extreme to znakomita grywalność; poza trybem dla jednego gracza, w który można grać latami, jest też kooperacja i versus, więc polecam. ■■ **Fax**

7.0/10

BLAZING BIRDS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Vector 2 Games // 400 MSP

Co miesiąc zastanawiam się, co też tym razem wpadnie mi do recenzowania z XBLA i za każdym razem jestem zaskakiwany. Raz pozytywnie, bo czasami trafiają się prawdziwe perełki, śliczne i grywalne, a innym razem negatywnie, jak w przypadku Blazing Birds.

Badminton (znany również jako kometka) to gra polegająca na przebijaniu nad siatką lotki za pomocą rakietki. To tak na wypadek, gdyby część naszych czytelników była uzależniona od gier telewizyjnych i nigdy nie wychodziła z domu. Producent wpadł na jakże genialny pomysł i dodał do tej formuły power-upy oraz roboty. Przynajmniej tak wynika z opisu, bo ja widziałem kółko do którego przymocowano toster. Oprawa tej produkcji praktycznie nie istnieje i jest tak paskudna, że nie mogę jej nawet porównać do gierek z telefonów komórkowych. A jeśli już, to byłaby to ich pierwsza generacja.

Rozgrywka polega na przebijaniu lotki, a pikanterii dodają jej różne bonusy. A to odpalimy silniczki, żeby z powietrza przywalić pod ostrym kątem, a to przywołamy pioruny, które uszkodzą przeciwnika. Chaos gwarantowany, wpływ na rozgrywkę mizerny, bo w końcu nadal musimy odbijać kometkę, co jest tak fascynujące, jak pisanie o tym. Blazing Birds to gierka 2D, więc możliwości ruchu są niezwykle ograniczone, więc nawet wrzucenie do gry eksplodujących bomb jej nie ratuje. Zresztą ,po co ja się tak produkuję, w końcu to badminton z robotami... I wszystko jasne. ■■ **Fax**

2.5/10

SONIC THE HEDGEHOG 3

▶ Xbox 360 (XBLA) // Sega // 400 MSP

Niebieski jeż to klasyczna postać, która zawsze była alternatywną dla powolnego Mario. Mnie jednak ani pierwszy, ani drugi bohater nigdy nie przekonał. Czy zmieniło się to po ograniu Sonic the Hedgehog 3? Odpowiedź będzie szybka.

Nie. Nadal nie mogę się uważać za fana jeża, ale jego kolejne przygody wydane na XBLA oceniam pozytywnie. Stara szkoła nadal może się podobać, a rozgrywka wypada nieźle i ma w sobie tę magiczną prostotę, która zaginęła w obecnych czasach. Hedgehog 3 jest łatwy do opanowania, a kolejne poziomy dostarczają różnorodną zabawę i mimo upływu lat ciągle cieszą i wciągają. Szkoda tylko, że SEGA znowu nie odrobiła pracy domowej i grafika nie została podciągnięta do dzisiejszych standardów. Kolejny raz gramy więc w małym okienku, otoczonym beznadziejną tapetą, a nie na pełnym ekranie. Taka polityka zaczyna denerwować, nawet jeżeli SEGA sprzedaje swoje tytuły w dobrej cenie. Tym bardziej, że oprawa została ponoć solidnie odświeżona. Dobrze, że można zapisywać stan gry w dowolnym momencie. Dodano także rankingi online, pakiet osiągnięć do zdobycia i możliwość własnego ustawienia kontrolera. Tak, chodzi o ten jeden, jedyny przycisk.

Czy polecam? Jeżeli jesteście fanami klasycznych gierek, to kupujcie Sonic's Ultimate Genesis Collection. Hedgehog 3 jest w zestawie i wychodzi wówczas taniej niż w cenie 400 MSP. SEGA najwyraźniej chce zarobić. ■■ **Fax**

7.0/10

NUMBLAST

▶ PS3, PSP (PSN) // SCEJ // cena nieznana

Numblast to jedna z tych gier, których zasad nie sposób opisać, ale bardzo łatwo je zrozumieć.

W skrócie chodzi o to, że na planszy podzielonej na osiem pól w pionie i poziomie pojawiają się klocki oznaczone cyframi od 1 do 4. Gracz może zaznaczyć, które cztery klocki chce zamienić miejscami. Trzeba je tak układać, żeby ułożyły kwadrat o wielkości minimum dwa na dwa (prostokąty też się liczą). Wtedy na chwilę zwiększają swoją wartość o jeden (czwórki stają się jedynkami). Jeśli obok nich znajdą się inne klocki oznaczone tą liczbą, stworzą z tamtymi nową, większą figurę i ponownie zmienią wartość, by za chwilę zniknąć. Z każdą upływającą sekundą pojawia się coraz więcej kamiennych klocków – gdy cztery znajdą się koło, siebie nie da się ich obrócić. Gra kończy się, gdy zapełnią całą planszę. Hard jest za trudny, na normalu pograłem aż się znudziłem. Za rzadko pojawiają się power-upy, nie zmieniają się też okrzyki wydawane przez mangowe postacie ustawione po bokach ekranu. Rozgrywka nie jest nawet w połowie tak wciągająca jak w Luminesach, no i są tylko trzy tryby, w tym najciekawszy jest Puźzle, gdzie trzeba wykasować wszystkie klocki w określonej liczbie ruchów. Nie mogłem natomiast patrzeć, na „scenki przerywnikowe". Widok małpy, której z ust wydobywało się wielkie jajo, w którym z kolei znajdowałem nagrody za moje osiągnięcia, jest po prostu obrzydliwy. Coraz mniej rozumiem Japończyków. ■■ **Mielu**

5.0/10

CELLFACTOR: PSYCHOKINETIC WARS

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Ubisoft // 800 MSP

CellFactor zaczynał jako demo technologiczne i darmowy pecetowy shooter, kilka lat później ewoluował do konsolowego shotoera. Już nie darmowego.

W grze występują trzy klasy postaci: Bishop, Black Op i Guardian. Ta pierwsza operuje głównie mocami psionicznymi, zabija jednym uderzeniem skumulowanej energii i potrafi unosić się w powietrzu. Black Op ma w sobie nieco z cybermaga i żołnierza. Teleportuje się, ale też sprawnie radzi sobie z lekką bronią palną – za to pada po jednym strzale. Guardian z kolei to opancerzona machina wojenna, zdolna do operowania dwiema spluwami jednocześnie, ale pozbawiona mocy. Za to potrafi bardzo wysoko podskoczyć, a także wykonać szarżę powalającą przeciwnika na ziemię. Każda z klas wymaga innego podejścia i sposobu grania.

Cztery klasyczne tryby (DM, zespołowy DM, CTF i Assault) nikogo nie zaskoczą. Choć to gra przeznaczona do zabawy w multiplayerze, wzorem Unreal Tournament można naturalnie tłuc się offline z botami, ale także zaliczać zadania specjalne. Dla każdej z klas autorzy przygotowali po 10 takich mini-misji, a polegają one, naturalnie, na walkach z botami. W nagrodę za zaliczenie wyzwań można kustomizować postacie i nieznacznie pobawić się z bronią. Autorzy przygotowali siedem map i szczerze mówiąc podobały mi się z nich może dwie, reszta to jakiś koszmarek. Dobrze przynajmniej, że grafika nie straszy – ot, poziom pecetowych shooterów sprzed pięciu lat, ale za to jest płynna, ma niezłe tekstury i efekty wybuchów. Słabo za to wygląda sprawa z dźwiękiem, efekty są naprawdę przedpotopowe.

O ile na pececie za te pieniądze można kupić pewnie ze cztery pisma o grach i z dwanaście pełnych wersji, na konsolach jest nieco inaczej i CellFactor jawi się jako dobra oferta dla osób, które po prostu chcą sobie czasem postrzelać w multiplayerze, albo z botami. Z drugiej strony, jest tyle ciekawszych pozycji, że ciężko mi jakoś specjalnie polecać tę grę – znudziła mnie swoim powolnym tempem, odrzuciła słabym AI botów, a w online trudno było znaleźć chętnych do zabawy. Chyba po prostu nikt w to nie gra. Plusem jest split-screen dla dwóch osób (można też dodać boty), ale to chyba wszystko. ■■ **Chest Rockwell**

5.5/10

OVERLORD II

BYCIE ZŁYM JEST KUSZĄCE, ALE NIEKONIECZNIE GRYWALNE

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Triumph
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Fax jakiś mało wyrozumiały jest – drugi występ złego władcy jest moim zdaniem lepszy od pierwszego. Poprawiono sporo błędów (choć nie ustrzeżono się nowych, bywa), gra wygląda jeszcze ładniej i nadal potrafi rozśmieszyć w charakterystycznym angielskim stylu. Można się przyczepić do kilku irytujących rozwiązań, ale ogólnie bawiłem się przy niej wybornie. 8/10

Overlord II doczekał się już słusznych rozmiarów zapowiedzi i konkretnych pierwszych wrażeń z rozgrywki, więc najwyższy czas wydać ostateczny werdykt. I już na wstępie mogę napisać, że jest to zła gra. Tylko czy w przypadku jej tematyki nie powinno to oznaczać, że tak naprawdę jest dobra?

ŻYJEMY BY SŁUŻYĆ!

Wszystko, co w tej produkcji nikczemne, podłe i moralnie wątpliwe wypada znakomicie. Gra pozwala wcielić się w naprawdę złą postać, która kieruje może i nieco pokracznymi, ale równie podłymi istotami. I to jest właśnie dobre. Chwilowa przerwa w ratowaniu świata jest tym, czego każdy gracz potrzebuje. Choć raz można bezkarnie zatłuc wszystkie foki i króliki, splugawić wszelkie przejawy słodkości i oznaki praworządności. Jednak dość szybko okazuje się, że przeciwnicy wcale nie stoją po stronie dobra, więc mnie osobiście dopadło poczucie niekonsekwencji w założeniach tego projektu. Jak to tak? Jestem zły, a walczę z jeszcze większymi draniami niż ja? Gdzie paladyn na białym koniu z księgą odwiecznych praw, którą mógłbym spalić? Imperium, które wypowiada Overlordowi wojnę, jest przesiąknięte korupcją, charakteryzuje się upadkiem obyczajów i w swoich totalitarnych rządach nie znosi sprzeciwu. Dobrze chociaż, że można zatłuc setki uroczych skrzatów, które faktycznie niczym nie zgrzeszyły, a jedynie nie pochyliły się wystarczająco nisko przed posępnym obliczem władcy. My, Overlord, wymagamy pełnego posłuszeństwa, a nasi poddani żyją by nimi… Rządzono. Każdy rozkaz wykonają bez chwili wahania, czyli w większości przypadków mordują i niszczą na zawołanie. Wydawać by się więc mogło, że życie mrocznego władcy jest usłane różami (trupami), ale wszystko sprowadza się głównie do kreatywnego rozdzielania zadań.

Zarządzanie złym wymiarem jest – jak wszystko w tej produkcji – zabawne, ale i niezwykle uciążliwe. Ile to trzeba się nabiegać po wyciosanych w kamieniu schodach, ile naczekać na doładowanie danych... Przynajmniej tyle z tego dobrego, że każda miejscówka wypełniona jest szalonymi poddanymi – minionami, którzy zawsze dostarczają powodów do śmiechu. Najważniejszy dla władcy jest naturalnie tron dający dostęp do nowych misji. Jednak warto również odwiedzać zbrojownię, gdzie można zakupić dodatkowy sprzęt lub ulepszyć kwatery armii, co z miejsca awansuje nowe jednostki na wyższy poziom. Wspaniale również prezentuje się możliwość wskrzeszania poległych, co gwarantuje radosną animację powrotu z zaświatów najmocniejszych podopiecznych. Podsumowując, w mrocznej wieży jest co robić (szczególnie, że i dziewczyny się trafią), ale korzystanie z niej jest mało intuicyjne i na dłuższą metę męczące.

KTO URATUJE FOKI?

Po wyborze zadania czas przenieść się do uroczych, bajkowych krain, w których czas upływa na potyczkach z całym bestiariuszem magicznych istot, więc można nieco odreagować. Projekty wszystkich stworzeń są mocno przerysowane i pokryte grubą warstwą kiczu, ale właśnie to jest w nich zabawne i urocze. I naturalnie to, że da się je wszystkie zabić. W walce Overlorda wyręczają słudzy podzieleni na cztery grupy o różnych specjalizacjach. Oznacza to, że nie można zapominać o taktyce, bo każdy typ jednostek ma swoje mocne i słabe strony. Zresztą same poziomy są tak zaprojektowane, że cały czas trzeba kombinować, by utłuc przeciwników czy pokonać przeszkody.

NIEBYWALE WKURZAJĄ RÓWNIEŻ SKRYPTY, KTÓRE ZACHOWUJĄ SIĘ JAK KOBIETY – RAZ WIADOMO CZEGO CHCĄ, A PIĘĆ MINUT PÓŹNIEJ W OGÓLE GRACZA IGNORUJĄ

COŚ TAŃSZEGO? Overlord jest bogaty, ale i jego nie stać na duże M, więc oszczędza na powierzchni. Gdy przy użyciu prawej gałki przejmie się kontrolę nad minionami, nawet czterdzieści jednostek może stłoczyć się na przestrzeni jednego metra kwadratowego.

Sterowanie na tyle dobrze rozwiązano, że gra się lekko i przyjemnie, choć nie brakuje błędów, o których napiszę później. Ale ogólnie wydawanie rozkazów tłumowi kilkudziesięciu wydzierających się rozwydrzonych stworków przygotowano całkiem sprawnie. W ciągu pierwszych godzin można popłakać się ze śmiechu, bo jakże się nie wzruszyć, gdy gremliny cieszą się jak dzieci ze zdobytej szabelki czy odkrytego skarbu. Podśpiewują, śmieją się i stanowią wizytówkę Overlord II. Wiadomo, że w końcu ich teksty zaczynają nudzić, ale humor to największa zaleta gry, podobnie jak zakręcona fabuła. Scenariusz to kpina z fantastycznych kanonów, a widok elfów, które zachowują się jak członkowie Greenpeace, rzuca na kolana.

MAMO, POBILI MNIE NA PODWÓRKU

Mechanika rozgrywki w Overlord II jest naprawdę zła. Ironicznie, choć to określenie pasuje do klimatu samej gry, to jednak wolałbym, żeby rozgrywka była dobra. A tak, wydaje mi się, że połowa tej produkcji jest zbudowana na błędach. Przede wszystkim, niezwykle irytują sytuacje, gdy władca ginie, bo gra zapisuje stan bardzo rzadko. I robi to w dość specyficzny sposób, bo odnotowuje postęp, ale i tak respawnuje Overlorda przy jednym z wejść do mrocznej wieży. Oznacza to, że i z kwadrans trzeba biec przez oczyszczony już z wrogów poziom, by dotrzeć do miejsca zgonu, bo tam toczy się akcja. Kolejna podstawowa sprawa, o czym pisałem zresztą w felietonie

DO WOJSKA Idą wszyscy, nawet bez ukończonej szkoły podstawowej. Inteligencja przeciwników praktycznie nie istnieje i rozbicie formacji, która porusza się wyznaczonymi trasami, oznacza, że pojedyncze jednostki momentalnie głupieją.

OSZUKAĆ ŚMIERĆ W pierwszej części miniony umierały bezpowrotnie i ciężko było pogodzić się z utratą dobrze wyposażonych, doświadczonych rezunów. Tu nie ma już takiego problemu – za odpowiednią opłatą można swych ulubieńców wskrzeszać.

„Genialni idioci", to słaba praca kamery, która kompletnie gubi się w wąskich przejściach i jaskiniach. Można ją ustawić jedynie w dwóch trybach, a więc za plecami bohatera i bardzo wysoko, co jednak nie działa najlepiej w budynkach. Kamera jest o tyle ważna (jak mogłaby nie być ważna?!), że miniony bardzo łatwo giną; wystarczy większa kałuża, by utopiły się te wrażliwe na wodę. I to tak na śmierć. A bez nich szanse na przeżycie są wątłe jak nimfa, bo choć Overlord jest wcieleniem zła, to jego pasek energii został zapożyczony od dobrych i słabowitych bohaterów. A co się dzieje w sytuacji zejścia mrocznego władcy, opisałem powyżej.

Niebywale wkurzają również skrypty, które zachowują się jak kobiety – raz wiadomo czego chcą, a pięć minut później w ogóle gracza ignorują. Wyobraźcie sobie, że prowadzicie armię do walki z elfami, atakujecie ich oddziały, szukacie skarbów, a przy okazji mijacie małą, zupełnie pustą polanę. Pięć minut później utknęliście na barierze, której przejść się po prostu nie da. Kombinujecie, szukacie, aż w końcu cofacie się i przechodzicie obok polanki nieco bliżej niż ostatnio, dzięki czemu odpala się skrypt, dostajecie nową zdolność i bariera pęka w okamgnieniu. Pół metra, a jaką wywołuje frustrację!

Często zdarzało się również, że gnałem prosto przed siebie, co powodowało, że mijałem zaplanowane przez producenta zdarzenia i tym samym nie musiałem np. walczyć z legionami, które zablokowały drogę już po tym, gdy moje siły nią przemaszerowały. I tutaj niestety czas na kolejne nieporozumienie, jakim bardzo często okazuje się walka. Choć Overlord dysponuje różnorodnymi jednostkami, gra zmusza do z góry narzuconego ich zastosowania. Raz sugeruje, że linie wrażej obrony mogą się załamać po podpaleniu kilku wojaków i rzeczywiście – czerwone miniony z bezpiecznej odległości są w stanie zasypać wroga ognistymi kulami. Ale innym razem w podobnych okolicznościach okazuje się, że pociski nie dolatują albo odbijają się od przeciwników nie robiąc im krzywdy, bo akurat trzeba zaatakować jakoś inaczej. I wcale nie zamierzam zakończyć mojego narzekania, bo jako Overlord (i to już drugi!) nadal mam jedynie trzy marne machnięcia mieczem, toporem czy innym żelastwem, więc bezpośredni udział w bijatykach mija się z celem. Po kilku godzinach rozgrywki miałem zresztą wrażenie, że cała gra sprowadza się do wskazywania sługom celu i patrzenia, jak demolują otoczenie. Przy całkiem sporej różnorodności zadań, okazuje się, że chwilę trzeba poświęcić na wykombinowanie kto i co ma zrobić, ale potem wszystko dzieje się bez większego udziału gracza. Aż chciałoby się wpaść w tłum dziwaków i ściąć kilka głów, albo chociaż odpalić spektakularne zaklęcie jak w Fable II.

DOBRY, CZY ZŁY?

Overlord II to niezły tytuł, ale nieco przekombinowany i niestety upodlony licznymi błędami. Z przyjemnością wyruszałem na każdą kolejną misję, bo szybko udzielił mi się lekki i zabawny klimat gry. Jednak w trakcie wykonywania zadań wychodziły kolejne niedoróbki, które coraz bardziej zabijały mój entuzjazm. Zmęczyło mnie w końcu ciągłe wydawanie rozkazów i miałem ochotę na bezpośredni udział w walce, co zazwyczaj kończyło się koniecznością ładowania zapisanego stanu gry. Overlord II od pewnego momentu po prostu zanudza powtarzaniem schematów i nawet humor, niezła grafika i świetna oprawa dźwiękowa nie gwarantują zabawy na wysokim poziomie. ■■

MORD Fantastyczne krainy opływają w słodkości, pełno w nich uroczych ślimaczków, cudownych pszczółek i niewinnych skrzatów. Możliwość zdeptania ich daje sporą satysfakcję.

OCENA 6.9/10

+ HUMOR, FABUŁA, MNÓSTWO ZADAŃ, MUZYKA

− BŁĘDY, NIEDOCIĄGNIĘCIA, SCHEMATY

DUNGEON KEEPER NADAL KRÓLEM JEST!

Prawie jak w bajce

Z naciskiem na „prawie", bo przy okazji testowania wczesnej wersji gry pisałem, że Overlord II momentami prezentuje się lepiej niż Fable II. Niestety, byłem wówczas zbyt łagodny, bo zakładałem, że w końcowym produkcie twórcy poprawią grafikę. Nie spodziewałem się po prostu, że słabiutkie twarze postaci dotrwają w takiej formie do wersji sklepowej. Mógłbym jeszcze przeżyć wygląd legionistów, ale wybranka Mrocznego Władcy powinna jednak prezentować odpowiedni poziom. Podsumowując, kilka krain wypada ślicznie, ale kilka niestety bardzo słabo. Różnorodność kosztem wykonania.

RETROPLUS

Kolejny miesiąc, kolejny Retro Plus. Oj, zabrzmiało nieco rutyniarsko. To może ja wejdę jeszcze raz. Ahoj! Witamy w kolejnej, pękającej w szwach odsłonie Waszego (mam nadzieję) ulubionego kącika tematycznego! Atrakcji jak zwykle co niemiara, także wszyscy sentymentalni tetrycy, jak również ciekawa przeszłości młodzież, powinni czuć się usatysfakcjonowani. Kontrolnie przypominam, że Wasze sugestie na temat tego, co chcielibyście zobaczyć w Retrusie są cały czas w cenie. A teraz, jak zwykle, serdecznie zapraszam do lektury.

EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

1989 rok to data przełomowa z wielu powodów, szczególnie dla naszego nadwiślańskiego łez padołu. Reszta świata, łącznie z tą cechującą się nieco wyższym stopniem normalności, także nie stała w miejscu, kiedy padały mury i zastawiały się okrągłe stoły

GAMEBOY

W cieniu tych wiekopomnych wydarzeń, ciesząca się już od ładnych kilku lat opinią lidera branży gier firma Nintendo wydała na świat niepozorne urządzonko o nazwie GameBoy. Dwadzieścia lat i niemal 120 milionów sprzedanych egzemplarzy później, GrajChłopiec uznawany jest powszechnie za jeden z najbardziej udanych produktów japońskiego giganta, a także jeden z najlepszych systemów do gier w historii.

Przenośna, 8-bitowa konsola wyposażona w czarno-biały (tudzież czarno-zielony) ciekłokrystaliczny ekranik, na którym dojrzenie czegokolwiek bez porządnego oświetlenia stanowiło nie lada wysiłek, może wydawać się dziś ponurym żartem, jednak wówczas GB okazał się prawdziwą rewelacją. Duża w tym zasługa bohatera innego znajdującego się w niniejszym numerze artykułu, czyli Tetrisa – tytuł, który zna każdy gracz i jego babcia, był z początku dodawany do każdej konsoli i w roli systemsellera sprawdzał się wybornie. Żadna konsola nie zajedzie jednak daleko na jednym tytule, jakkolwiek byłby uzależniający. Na szczęście, GB nie miał się w tym względzie czego wstydzić – oferta kolejnych tytułów powiększała się bardzo szybko i to nie tylko o „zminiaturyzowane" wersje gier z większych systemów (choć i tych nie brakowało), lecz także całkowicie świeże produkcje.

GUNPEI YOKOI

Zmarły już, niestety (w 1997 roku, w wieku zaledwie 56 lat), ojciec GameBoya był jednym z twórców olbrzymiego sukcesu Nintendo i jedną z najbardziej wpływowych postaci branży gier. Zaczynał od projektowania zabawek, a pierwszym urządzeniem elektronicznym w którego powstanie był zaangażowany były kultowe i poszukiwane dziś przez kolekcjonerów Game & Watch, miniaturowe „konsolki" z wbudowanymi pojedynczymi grami, do stworzenia których ponoć zainspirował Yokoi widok siedzącego w tokijskim metrze biznesmena z nudów bawiącego się kalkulatorem. W latach 80. wydano w tej formie 59 tytułów, m.in. takie szlagiery jak Donkey Kong. Naturalnym rozwinięciem idei G&W okazał się bohater dzisiejszego artykułu, bez wątpienia największy sukces genialnego (co by nie mówić) projektanta, który zapewnił mu wielki szacunek zarówno w macierzystej firmie, jak i w całej branży. Niestety, jego kolejny projekt, nad wyraz ambitny acz tragicznie nieprzemyślany Virtual Boy, przyczynił się do częściowej utraty zaufania do Yokoi ze strony jego mocodawców. Po klęsce czarno-czerwonego koszmarku, ojciec GrajChłopca złożył rezygnację i opuścił Nintendo. Jego ostatnim dziełem była kolejna konsola przenośna, stworzony dla Bandai WonderSwan. Jej twórca nie doczekał premiery urządzenia w 1999 roku – dwa lata wcześniej zginął w wypadku samochodowym.

WIELKOŚĆ NIE ZAWSZE SIĘ LICZY

Dzięki sprawnej kampanii marketingowej, a także magii takich tytułów, jak Mario, Zelda czy Metroid, GB cieszył się jednym z najdłuższych żywotów wśród konsol w ogóle, o systemach przenośnych nie wspominając. Co ciekawe, wszelkie próby rywalizowania z produktem Ninny, czy to ze strony Atari (z cokolwiek sympatyczną konsolą Lynx) czy też potężniejszych maszyn SNK (Neo Geo Pocket) i Segi (obdarzony kolorowym wyświetlaczem, a przy tym żrący baterie w zastraszającym tempie Game Gear) kończyły się niemal natychmiastową porażką. A Nintendo bynajmniej nie zasypiało gruszek w popiele, w odpowiednich momentach oferując klientom odświeżone wersje swego pupila. W 1995 roku na rynku ukazała się linia Play It Loud, będąca co prawda jedynie starym dobrym GB opakowanym w różnokolorowe obudowy, ale i to wystarczyło, by na nowo podsycić entuzjazm fanów. Dużo bardziej radykalna zmiana nadeszła rok później, wraz z premierą GB Pocket – odchudzonej i zgrabniejszej edycji, cechującej się w dodatku mniejszym zużyciem baterii. Logicznym rozwinięciem idei Kieszonkowca był GB Light – model nieco bardziej masywny niż jego poprzednik, ale za to wzbogacony o podświetlany ekranik. Niestety, akurat ta wersja nie przekroczyła granic Japonii.

MAŁE WIELKIE GRY

SUPER MARIO LAND – identyczny w założeniach jak swój legendarny pierwowzór z NESa. Król platformówek. Takie gry po prostu się nie starzeją.

METROID 2 – jeden z bardziej „prestiżowych" tytułów na wyłączność, sequel przygód Samus Aran wprowadził nowe bronie i ulepszenia pancerza, które weszły do metroidowego kanonu. Mimo, że często uważa się ją za najsłabszą grę w serii, każda pozycja z ponętną łowczynią nagród zasługuje na uwagę. Hahahaba.

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING – ot, kolejna, ale i na swój sposób unikalna Zelda. Przede wszystkim, opuszczamy nie zawsze gościnne progi Hyrule, a na dodatek otrzymujemy nowe możliwości, zarówno w sterowaniu (dowolne przyporządkowanie używanych przedmiotów pod dwa przyciski), jak i samej rozgrywce (skakanie, łowienie ryb i to wszystko za co trudno Zeldy nie lubić).

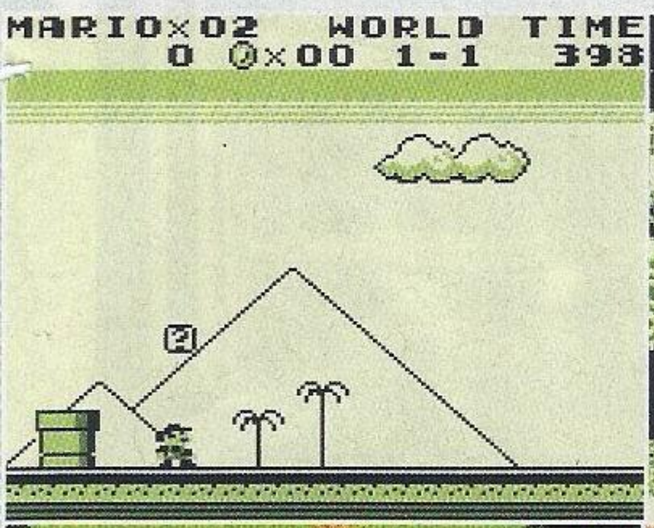
WARIO LAND – grubszy, bardziej wkurzony i nieco psychopatyczny kuzyn Mario, a także jeden z pierwszych antybohaterów gier video w swojej własnej grze. Rezultat: Jedna z najlepszych platformówek na GameBoyu.

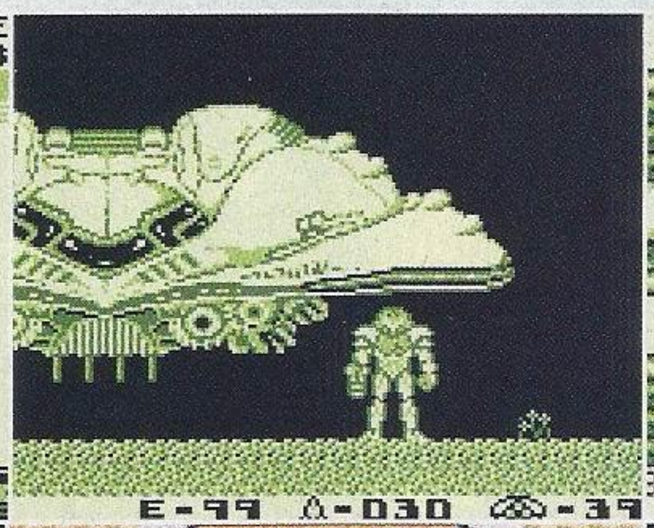
METAL GEAR SOLID (GHOST BABEL) – w Japonii obdarzony podtytułem Ghost Babel. Przenośna wersja MGS cofała serię do prostszych i nieco mniej przegadanych korzeni znanych z MSX2 i NESa.

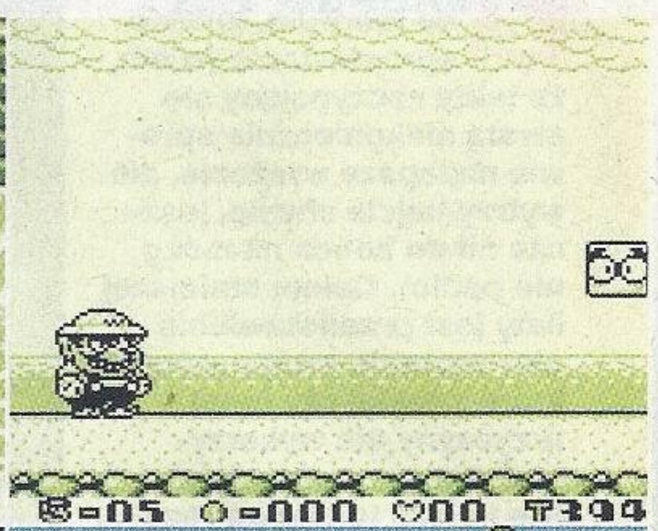
POKEMON – niezależnie od wersji kolorystycznej, ta brutalna gra o hodowaniu zniewolonych i trzymanych w uwłaczających warunkach stworzeń do bratobójczych walk zdobyła sobie rzesze fanatycznych wyznawców.

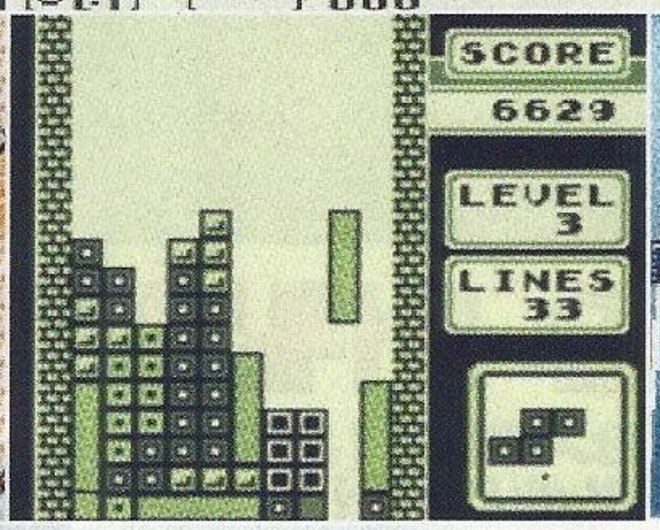
TETRIS – tytuł na wyłączność to może nie jest, ale tym niemniej trudno o grę, która w większym stopniu przyczyniła się do spopularyzowania przenośnej zabawki Nintendo. Spadające klocki forever.

MARIO TENNIS – najlepsza gra sportowa na wiekowego handhelda, grywalna do dziś. Przebijanie piłki w hydrauliczno-grzybowym świecie jest miodne i sycące.









DZIĘKI SPRAWNEJ KAMPANII MARKETINGOWEJ, A TAKŻE MAGII TAKICH TYTUŁÓW, JAK MARIO, ZELDA CZY METROID, GB CIESZYŁ SIĘ JEDNYM Z NAJDŁUŻSZYCH ŻYWOTÓW WŚRÓD KONSOL W OGÓLE, O SYSTEMACH PRZENOŚNYCH NIE WSPOMINAJĄC

CHŁOPIĘCE ZABAWKI

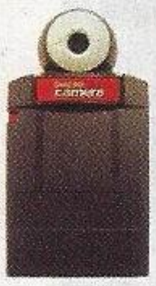
GAME LINK CABLE – prozaiczny kabelek do łączenia dwóch konsol, nieodzowny do multiplayerowych posiedzeń w szkolnych kiblach. Wyłącznie podczas przerw, oczywiście.

GAME BOY FOUR PLAYER ADAPTER – jak wyżej, tylko więcej. Dzięki temu urządzeniu maks czterech zabijaków mogło cieszyć się równoczesną rozgrywką. Niestety, obsługiwany był dosyć wąski zestaw tytułów.

SUPER GAME BOY – masywna przejściówka pozwalająca wetknąć dowolny GameBoyowy kartridż do SNESa. Oprócz wizualnego komfortu odpalania gier na dużym ekranie, ustrojstwo oferowało także bogatszą paletę kolorów, a w późniejszych wersjach nawet dodatkowe ścieżki muzyczne.

GAME BOY CAMERA – wydany wraz z GB Pocket aparacik wtykany w slot na kartridże, służący do robienia prostych, czarno-białych fotografii i późniejszego używania ich np. w zawartych w urządzeniu mini-gierkach. Rzecz współpracowała z…

GAME BOY PRINTER – czyli miniaturową drukarką, pozwalającą wydrukować cyknięte za pomocą GB Camera zdjęcia albo screeny z niektórych gier na specjalnym papierze termicznym. Do produkcji wlepek jak znalazł.



TRANSFER PAK – wypuszczony pod koniec żywota konsoli gadżet umożliwiający przenoszenie danych pomiędzy GBC i Nintendo 64. Dzięki takiemu zabiegowi gracz mógł odblokować dodatkowe postacie i inne ukryte popierdóły. Skromna liczba tytułów wykorzystujących możliwości urządzenia (m.in. Perfect Dark, Pokemon) doprowadziła do jego szybkiego zgonu.

GAME BOY POCKET SONAR – jedno z bardziej nieortodoksyjnych urządzeń peryferyjnych do jakiejkolwiek konsoli. Sonar robił dokładnie to, na co wskazuje nazwa – wykrywał... Ryby. Przeznaczone dla zapalonych wędkarzy urządzonko było wyposażone także w mini-gierkę, w której latało się statkiem kosmicznym i rozwalało… No dobra, łowiło się ryby. A czego się spodziewaliście?

Prawdziwa, długo oczekiwana rewolucja nadeszła dopiero w 1998 roku – niemal dekadę od premiery oryginalnego urządzenia. Wówczas to Nintendo zdecydowało, że u progu XXI wieku monochromatyczny ekran i cokolwiek bulwiaste kształty GrajChłopca nie wystarczą do utrzymania dominacji na rynku. Na ratunek przybył GB Color – jak sama nazwa wskazuje, wyposażony w wyświetlacz oferujący oszałamiającą paletę więcej niż dwóch kolorów. Mając w świadomości olbrzymią bazę posiadaczy starszych wersji GB, nie popełniono jednak powszechnego dziś błędu – nowa wersja konsoli była niemal stuprocentowo kompatybilna z ogromną biblioteką dostępnych już na rynku gier. Co więcej, niektóre z nich nawet zyskiwały na nowej maszynie nieco rozbudowany zestaw kolorów. Jeszcze ciekawszym jawi się fakt, że niektóre gry pisane z myślą o GBC działały także ze starszymi modelami GB. To się nazywa oferować klientowi szeroki wybór.

RYK MAŁEGO CHŁOPCA

Kluczem do spektakularnego sukcesu, jaki odniósł GameBoy, wydaje się być przede wszystkim wspomniana już olbrzymia biblioteka zróżnicowanych gier. Nintendo niemal od początku traktowało swego handhelda na równi ze swoimi „dużymi" systemami, takimi jak NES i SNES. Praktycznie wszystkie popularne serie firmy doczekały się swych ambasadorów na zielonkawym ekraniku GameBoya, zazwyczaj w formie tytułów stworzonych od podstaw na przenośną konsolę, nie zaś prostackich portów. Najlepszy przykład stanowi choćby Metroid 2 – pełnoprawna kontynuacja NESowego hiciora, która ukazała się tylko i wyłącznie na GB. Przez ponad dekadę żywota konsoli Nintendo nieustannie starało się dostarczać bogatą ofertę gier przyzwyczajonym do marki klientom. Wobec bezsilności konkurencji, nic dziwnego, że na pełnoprawnego następcę GB przyszło graczom czekać aż do 2001 roku. To już jednak temat na inną bajędę. ■

HYPER HYPERY

CZYLI 10 NAJBARDZIEJ PRZEREKLAMOWANYCH GIER

Z anim przejdę do meritum, krótkie sprostowanie (wiem, że tekst zaczynający się erratą niekoniecznie sprawia najlepsze wrażenie, ale wytrzymajcie chwilę, jeszcze mi do końca na mózg nie padło). Celem niniejszej listy jest przedstawienie gier szumnie promowanych, które z takiej czy innej przyczyny nie wykorzystały swego potencjału. Nie muszą to być od razu produkty bezwartościowe, czy choćby przeciętne – niektóre z nich nawet stoją sobie bezczelnie na półce z grami niżej podpisanego. Nie zmienia to faktu, że wokół wszystkich narobiono masę zupełnie nieuzasadnionego szumu. Dobór tytułów może się wielu z Was wydać dyskusyjny (zresztą, to żadna nowość), dla pocieszenia dodam jednak, że bardzo mocno stłumiłem w sobie chęć egzaltowania się poprzez przejeżdżanie się po popularnych seriach. Stąd też decyzja o nieumieszczeniu na liście m.in. Metal Gear Solid (który dla mnie osobiście był olbrzymim rozczarowaniem, ale reszta ludzkości najwyraźniej ma na ten temat odmienne zdanie), a także kilku innych gier powszechnie czczonych, które uważam za mocno przeciętne. Ostatecznie postanowiłem więc skupić się na tytułach ewidentnie przereklamowanych, intensywnie pompowanych przez speców od marketingu balonach, które zaraz po premierze zamiast eksplodować z hukiem, sflaczały, wydając przy tym charakterystyczny odgłos, uważany powszechnie za niekulturalny. No to jedziemy.

10 FAHRENHEIT

Jako miłośnik staroszkolnych gier przygodowych i fan ciekawych opowieści jako takich ukończyłem grę dwukrotnie i bawiłem się nieźle. Zastosowano w niej kupę świetnych patentów, głównie narracyjnych, w sposób udany upodobniono akcję do filmu, wprowadzono nieliniowość... Hę? Zaraz, jaka, u diabła, nieliniowość? Marketingowy pic na wodę, niestety. Co z tego, że czasami dostajemy możliwość rozegrania danej sceny po swojemu, skoro na dalszy ciąg historii nie ma to absolutnie żadnego wpływu? Gra prowadzi nas za rączkę, jak po sznurku, momentami tylko rozgałęziając się na kilka krótkich niteczek. Te jednak niemal natychmiast splatają się ponownie w całkowicie linearny byt. Żeby jeszcze ta historia, usilnie udająca, że gracz ma w niej cokolwiek do powiedzenia, była ciekawa. Nie jest. Przyznaję – zaczyna się bombowo, nieźle się rozpędza, po to tylko, by stoczyć się w bezładny stek bzdur o tajnych organizacjach i jaskrawożółtych kosmitach. Każda niemal scena broni się budując odpowiedni klimat, ale całość opowieści – już nie. Ach, nie zapominajmy wszakże o „intuicyjnym" sterowaniu, każącym mi grać w Dance Dance Revolution w celu uskakiwania przed nadjeżdżającymi samochodami albo rytmicznie klepać w triggery (to naprawdę ma być przyjemne?), by robić przysiady. Żeby było jasne – pomysł uważam za całkiem fajny, ale został on tragicznie nadużyty, czyniąc niektóre, proste nawet czynności zwyczajnie upierdliwymi. Rytmicznie kręcąc ćwierćkółka, żeby wspiąć się na byle płotek, czułem się zwyczajnie głupio i bynajmniej niespecjalnie wspomagało to tzw. „poczucie immersji".

09 RED FACTION

Gra należąca do licznej rodziny tytułów opartych na jednym intrygującym patencie, którym autorzy zwykli machać przed oczami graczy niczym czerwoną płachtą przed bykiem, mając nadzieję, że przysłoni on ewentualne braki produktu. W tym wypadku kartą przetargową miał być rewolucyjny system destrukcji otoczenia, dający graczowi niespotykaną swobodę w przedzieraniu się przez kolejne poziomy. Nie muszę chyba dodawać, że w praktyce wyglądało to „nieco" mniej spektakularnie i gracze często gęsto natrafiali na ściany oporne na ich niszczycielskie zapędy. Co gorsza, cała reszta gry była niespecjalnie wciągającym FPS-em, który w dodatku mógł poszczycić się pokaźnym zestawem bugów. Na usprawiedliwienie twórców można jednak dodać, że najnowsza część serii w końcu dostarczyła z grubsza to, co obiecywano przed premierą oryginału. I to zaledwie z ośmioletnim opóźnieniem.

08 FABLE

Wszyscy wiemy, że Peter Molyneux lubi dużo mówić, a przy okazji obiecywać gruszki na wierzbie. Trzeba uczciwie przyznać, że facet ma na koncie kilka świetnych gier, jednak dysonans pomiędzy obietnicami Piotrka a tym, co ostatecznie trafia do opracowywanych przez niego produktów, bywa kolosalny. Tak też było z Fable, który trudno uznać za grę słabą. Czegóż to się jednak nie nasłuchaliśmy przed premierą – mieliśmy mieć do czynienia z iście rewolucyjnym symulatorem życia rozgrywającym się w tętniącym życiem świecie zamieszkanym przez obdarzone bogatymi osobowościami postacie. Molyneux w pewnym momencie zapędził się do tego stopnia, że bez ogródek nazwał nadchodzący tytuł „najlepszą grą w historii". Cóż więc ostatecznie wpakowaliśmy do konsol? Sympatyczną, uproszczoną grę RPG, w której co prawda robić można sporo, tyle że niewiele z tego w praktyce wynika, a do tego rozgrywaną w tekturowym światku zamieszkanym przez manekiny, których nastawienie do głównego bohatera poprawić może wykonany na miejskim skwerku popis puszczania wiatrów. Jeśli Fable czegoś nas nauczyła, to na pewno dzielenia przechwałek jej twórcy przez dziesięć. A potem w ogóle wyrzucania ich z pamięci, by uniknąć rozczarowania.

07 KANE & LYNCH: DEAD MEN

Ach, jak pięknie zapowiadał się ten tytuł. Para charyzmatycznych świrów w rolach głównych, dynamiczna akcja i dojrzały scenariusz inspirowany przez takie klasyki kina jak „Gorączka" czy „Bez przebaczenia". A wszystko to w rękach twórców Hitmana – jakim prawem to mogło nie stać się przebojem? Ano, całkiem prosto. Wystarczy uczynić trzon gry dość sztampową strzelaniną TPP, bezwzględnie okroić okazje głównych bohaterów do popisania się swymi ciekawymi osobowościami, wyciąć tuż przed premierą zapowiadany wcześniej tryb kooperacji, a całość skrócić do kilku godzin niespecjalnie emocjonującej rozgrywki. Ach, no i jeszcze dodać nieodzowny etap w dżungli, bez którego żadna dojrzała gra nie może się obyć. Ale nie dworujmy już sobie z autorów i przyznajmy uczciwie, że potencjał był naprawdę spory i w niektórych momentach gry wybija się on na pierwszy plan. Historia rzeczywiście zahaczała o bardzo dojrzałe klimaty i bywała mocno bezkompromisowa, a niektóre strzelaniny potrafiły dostarczyć porcji solidnej, mało wyszukanej rozrywki. Oby kolejna część, o ile takowa się pojawi, naprawiła błędy poprzednika. Tylko poprosimy tym razem bez zapowiadania kinowej adaptacji zanim gra w ogóle ujrzy światło dzienne.

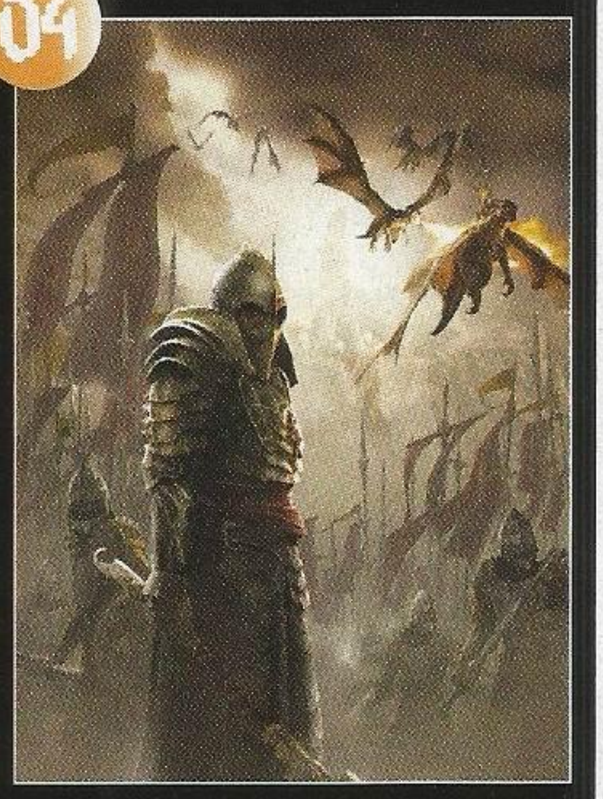
06 SHADOWRUN

Aj, aj, aj. Zacznijmy od pytania za sto punktów: Jakiego gatunku grę stworzylibyście w oparciu o jeden z popularniejszych i bardziej oryginalnych systemów RPG, mogący poszczycić się unikalnym światem i rozbudowanymi możliwościami kreacji postaci? Jeśli odpowiedzieliście: strzelaninę multi w sieci, to gratuluję – wygraliście order z ziemniaka i posadę w ekipie przygotowującej turową strategię opartą na sukcesach polskich skoczków narciarskich. Papierowy Shadowrun to arcyciekawy system łączący cyberpunk z klasycznym fantasy. Jego konsolowa adaptacja to prostacki, choć na swój sposób wciągający FPS, który mógłby być osadzony w jakichkolwiek wymyślonych na poczekaniu realiach. Wobec tego trudno postrzegać dodaną na siłę licencję inaczej niż jako tani haczyk na fanów.

03 THE BOUNCER

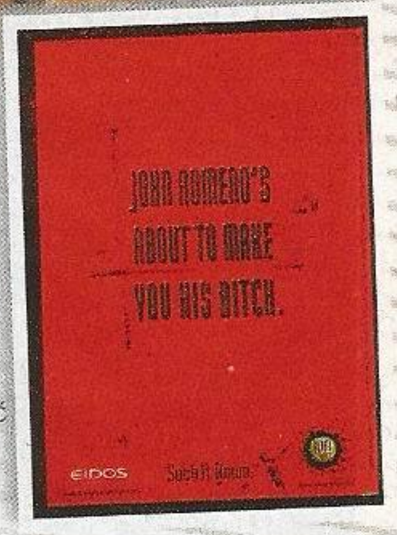
Tytuł, o którym zapewne mało kto dziś pamięta, jednak w roku 2000 ciężko było o nim nie słyszeć, a także nie być pod wrażeniem jakości grafiki prezentowanej w zapowiedziach. Fakt, gra była jak na owe czasy śliczna, szkoda tylko, że poza tym nie reprezentowała sobą niczego godnego uwagi. Ot, chodzona nawalanka, czy też może raczej zestaw ładnych renderowanych filmików przerywany od czasu do czasu krótkimi sekwencjami walk, a przy tym zakrapiany sporą dawką dogrywania się kolejnych poziomów. Gra sprawdzała się niezgorzej jako demo techniczne pokazujące potencjał PlayStation 2 („Wykidajło" był jednym z wczesnych tytułów na tę konsolę), ale wciskanie jej klientom jako pełnoprawnego produktu zakrawało na okrutny żart.

04 LAIR



Reputacja to bardzo delikatne zwierzę. Łatwo ranią ją najmniejsze niepowodzenia, a duże porażki potrafią na miejscu nieszczęsną uśmiercić. Takim właśnie śmiertelnym ciosem dla zasłużonej ekipy Factor 5 (odpowiedzialnych m.in. za świetny Rogue Squadron czy klasycznego Turricana) był Lair – latana strzelanina, w której gracz sadowił się na masywnym grzbiecie zionącego ogniem smoka. Gra zapowiadana była jako prawdziwy popis mocy PS3, zarówno w kwestii grafiki, jak i możliwości żyroskopowego Sixaxisa. Zamysł gry był naprawdę świetny, a perspektywa podniebnych pojedynków pomiędzy jeźdźcami smoków, czy też kąpania armii piechurów w strumieniach ognia wypluwanego przez naszego pupila, bez większego problemu oczarowała wielu graczy. Niestety, ostateczny produkt już tak czarujący nie był. Na pierwszy rzut oka gra prezentowała się nieźle, szybko jednak na wierzch wyłaziły babole w rodzaju rozjeżdżających się tekstur i przenikających przez siebie obiektów, a żeby było jeszcze weselej, sterowanie przy pomocy wymachów joypada okazało się dużo mniej wygodne i wciągające niż tego chcieli pijarowcy. Nie przeszkodziło im to jednak w rozesłaniu do serwisów, które ośmieliły się skrytykować grę, „poradnika recenzenta" udowadniającego zakutym łbom, że powinni podejść do tej akurat gry z bardziej pozytywnym nastawieniem.

05 DAIKATANA



Twór „złotego dziecka" branży, Johna Romero i zarazem kolejna gra, która (względnie) znanym nazwiskiem usiłowała nadrobić swe rzeczywiste braki. Daikatana miała naprawdę zarządzić. Opracowywana przez cztery lata strzelanina zapowiadała się nie tylko na popis umiejętności grafików, ale także niezapomnianą przygodę rzucającą gracza w kilka drastycznie różnych epok w historii ludzkości; każdą ze swym własnym zestawem broni, przeciwników i unikalnymi projektami poziomów. Do tego niespotykanie cwana sztuczna inteligencja i wciągająca fabuła. Pierdu, pierdu – tyle mogli powiedzieć gracze, którzy po odpaleniu owego ósmego cudu świata spędzali pierwsze chwile z grą szwendając się po szaroburym bagnie i walcząc z cybernetycznymi komarami. Nuda i frustracja nasilały się wraz z przyłączeniem się do gracza dwóch „pomocników" sterowanych przez AI, którym udawało się swoją głupotą do reszty zniwelować szanse na dobrą zabawę z Daikataną. Gra została słusznie zjechana przez recenzentów, a pan Romero jakby od tamtego czasu nieco spokorniał. Zabawne, jeśli przypomnieć sobie sztandarowe hasło reklamowe Daikatany. W wolnym tłumaczeniu: „John Romero zrobi z ciebie swoją sukę".

02 ENTER THE MATRIX

Nieco młodszym czytelnikom przypomnę pokrótce co to takiego ten „Matrix". Otóż, był sobie taki, naprawdę fajny, a w niektórych aspektach wręcz rewolucyjny film science-fiction, który niemal z miejsca wyrobił sobie wśród fanów status obrazu kultowego, zarobił kupę mamony i wygenerował modę na czarne płaszcze i przyciemniane okulary. Kilka lat później wypuszczono niemal równocześnie dwa sequele, które niczym wprawni asasyni błyskawicznie zamordowali popkulturowy szał jaki wywołał pierwszy film, przy pomocy tak śmiercionośnych narzędzi jak nuda, pretensjonalność i przeładowanie efektami specjalnymi. W okolicach kinowej premiery pierwszej z owych zabójczych kontynuacji, na rynek rzucono grę autorstwa całkiem zasłużonej ekipy Shiny Entertainment, toczącą się niejako obok opowiedzianych w filmidle wydarzeń. Grę przedstawiano jako tytuł spektakularny, przekładający wizjonerstwo pierwszego Matrixa na niespotykaną rozgrywkę, która wciągnie Cię na długie godziny, uleczy Twojego chorego chomika i ogólnie uczyni świat lepszym miejscem. Fani pierwszego filmu rzucili się na grę niczym wygłodniałe stado wilków na świeżą, ciepłą jeszcze zdobycz. Niestety, kiedy już zatopili w niej zęby, szybko przekonali się, że mieli do czynienia raczej z przegniłym, oblazłym przez robactwo kawałkiem padliny. Enter the Matrix była brzydka, niedopracowana i absolutnie niegrywalna. Nie chodziło już nawet o to, że zamiast grania jako zatrzymujący pociski w locie drewniany Keanu, graczom przyszło wcielić się w postacie pojawiające się w filmach raptem na kilka minut. Gra była ewidentnie niedokończona, wypuszczona na rynek chybcikiem byle tylko zdążyć na premierę filmu. Typowa „gra na licencji". Niestety, w najgorszym możliwym znaczeniu tego określenia.

01 HALO

Dobra, od razu wypada zaznaczyć, że mało który tytuł miałby szansę usprawiedliwić groteskowy poziom hype'u jakim otoczona jest ta akurat seria. Co nie zmienia faktu, że żadna gra z Halo w tytule nawet nie próbowała. Od raz uprzedzę planowany nalot dywanowy na redakcję: Halo nie jest grą złą, jest po prostu boleśnie przeciętna, a do tego wręcz komiczna w swoim braku oryginalności. Od momentu ukazania się pierwszej części nie spotkałem jeszcze osoby, która potrafiłaby na chłopski rozum wytłumaczyć mi co takiego jest w tej grze. Klimat? Khem... Strzelanie z przeróżnej wielkości mydelniczek świetlistymi glutami do popiskujących pokurczów – to jest ten miażdżący setting, który sprzedał miliony Xboxów? Protagonista? Osławiony Master Chief wygląda jak byle sztampowy szturmowiec z niskobudżetowego science-fiction (skrzyżowany z jednym z power rangersów – mac) i ma tyleż samo osobowości. OK, rozgrywka to po prostu rzetelny FPS, ale od kiedy to wystarcza, by każda kolejna część gry wyczekiwana była niczym nadejście mesjasza? Czynnik decydujący o powszechnym uwielbieniu dla tej gry (a właściwie całej serii) pozostaje dla mnie zagadką. Być może zadecydował brak konkurencji w momencie ukazania się „jedynki" na pierwszym Xboksie. Dzięki temu udało się położyć podwaliny pod bazę fanów i poszło z górki. Jeśli w tym gdybaniu jest coś na rzeczy, to wypada pogratulować Bungie, bowiem sztuka wypromowania w ten sposób przeciętnego tytułu udała im się już drugi raz w ciągu kariery. W pierwszej połowie lat 90. stworzyli oni bodaj jedynego FPS-a na komputery Macintosh. Marathon, bo tak zwało się to dziełko, był klonem Dooma, ustępującym mu pod każdym względem. A jednak przez użytkowników sprzętu firmy Apple został on okrzyknięty klasykiem. Nie dziwota, wszak innych pretendentów do tego tytułu zwyczajnie nie było...

MARTWE PIKSELE

Mało który wyimaginowany światek daje tak olbrzymie pole do popisu twórcom gier, jak stworzone przez J.R.R. Tolkiena Śródziemie. Pierwsze próby stworzenia udanej, a przy okazji rozbudowanej gry osadzonej w realiach Orków i wrzucających pierścienie do wulkanów Hobbitów miały miejsce już we wczesnych latach osiemdziesiątych, ambitne zamiary były jednak zawsze hamowane przez ograniczenia technologiczne. Tematyka wróciła do łask po spektakularnym sukcesie genialnej kinowej adaptacji autorstwa Petera Jacksona, niestety większość z wypuszczonych na fali popularności filmów gier była albo prostymi siekankami, nijak niewykorzystującymi potencjału drzemiącego w licencji, albo zwykłymi crapami. A przecież połączenie tolkienowskiego uniwersum z ideą rozbudowanej gry RPG (niekoniecznie jRPG, jak średnio udane Third Age) powinno wydawać się oczywiste. Do podobnego wniosku dojść musieli panowie z EA Redwood Shores, którzy kilka lat temu wszczęli prace nad LOTR: The White Council.

Gra, początkowo znana pod kryptonimem Project Gray Company, miała być RPG-iem czerpiącym pełnymi garściami zarówno z filmowej adaptacji, jak i – z racji wykraczania poza rejony i wydarzenia przedstawione na celuloidzie – z literackiego oryginału. W przeciwieństwie do powstałego nieco później LOTR Online, miała jednak skupiać się na samotnym przemierzaniu bezkresów Śródziemia, wypełnianiu zróżnicowanych zadań, konwersowaniu z niezliczoną liczbą napotkanych postaci i wyrzynaniem okolicznej, nieprzyjaźnie nastawionej fauny. Słowem – na wszystkim, czym szanujący się eRPeG powinien się bez pytania legitymować. Rozległość i pieczołowitość wykonania świata gry nie miała być w tym przypadku jedynie chwytem reklamowym. Twórcy przechwalali się m.in. zaawansowanym algorytmem sztucznej inteligencji, podkradzionym co prawda z Sims 2, jednak znacznie rozbudowanym. Dzięki temu gracz nie miałby uczucia, że przemierza – ładną, bo ładną, ale jednak – makietę znanych i lubianych środowisk, lecz tętniący życiem świat, który nie przestaje funkcjonować, kiedy tylko wzrok postaci gracza skieruje się w przeciwnym kierunku.

Przygodę mieliśmy rozpocząć jako przedstawiciel(ka) jednej z czterech ras: Człowiek, Krasnolud, Hobbit lub Elf, zaś ostatecznym jej celem miało być osiągnięcie statusu pełnoprawnego herosa, sprzymierzonego z tytułową Radą. Co prawda autorzy nie zapowiadali możliwości wcielenia się w Orka, Goblina czy inny pomiot Saurona, obiecywali jednakże wciągającą rozgrywkę opartą przede wszystkim na ciekawych questach, a nie bezmózgim wyrzynaniu kolejnych fal adwersarzy. Autorzy udostępnili sporo grafik koncepcyjnych, pokazujących duże przywiązanie do detali, a także zróżnicowanie mających znaleźć się w grze lokacji i modeli postaci. Miłe wrażenie robiła zwłaszcza prezentacja (uproszczonego co prawda) modelu Szarej Przystani, jednej z wielu miejscówek, po których przyszłoby szwendać się naszemu herosowi. Twórcy zarzekali się, że samo zwiedzanie olbrzymiego świata gry będzie stanowić dla gracza przyjemność, a nie smutną i nudnawą konieczność.

Wybitnie miała w tym dopomóc warstwa dźwiękowa, a konkretnie – muzyka. Miała ona bowiem w stopniu wcześniej niespotykanym dostosowywać się do sytuacji na ekranie. I nie chodzi tu wyłącznie o standardowy podział: „kawałek do zwiedzania" i „kawałek do walki", udźwiękowienie zmieniać się miało także w zależności od np. nastroju postaci gracza. Niestety, autorzy nie wdawali się w szczegóły na temat tego ostatniego czynnika, wspomnieli natomiast, że używana przez nich technologia pozwalała na wykonywanie na bieżąco remiksów dowolnego utworu, dostosowując jego ciężar i intensywność do danej sytuacji.

No dobra, ale właściwie skoro miało być tak pięknie, to czemu ostatecznie z projektu nici? Powodów jest kilka. Nie należy do niech zapewne prezentowane przez panów z EARS luzackie nastawienie do swego dzieła, przejawiające się w sympatycznie wyreżyserowanych filmikach dokumentujących jego powstawanie, na których to widzimy ich podczas tak frapujących czynności, jak wykradanie puszek z automatu z Colą albo przygotowywanie plastelinowego modelu świni. Wbrew pozorom, gra znajdowała się ponoć w całkiem zaawansowanym stadium produkcji i wszystko wróżyło jej jak najlepiej. Podano nawet wstępną datę premiery, celując w końcówkę 2007 roku. Niestety, z powodu „problemów organizacyjnych" w EA, dotyczących zapewne wyciśnięcia jak najwięcej mamony z licencji Władcy Pierścieni, w lutym 2007 gruchnęła nowina o wstrzymaniu prac nad White Council. Zamiast tego, najwyraźniej zbyt ambitnego projektu Elektronicy postanowili skupić się nad LOTR Conquest. A teraz poproszę zgromadzonych o gromkie „Bleeeeee!" Dziękuję za entuzjazm. Pana z tyłu uprasza się o niemazanie na ścianie obscenicznych wersji logo EA. Zamiast tego proponuję chwilę zadumy i serdeczne RIP. //**DrMax**

25 LAT SPADAJĄCYCH KLOCKÓW

Szóstego czerwca 1984 roku rosyjski programista Aleksiej Pażytnow stworzył fenomen, który na stałe zapisał się w historii nie tylko elektronicznej rozrywki, ale rozrywki w ogóle. Pracując dla Radzieckiej Akademii Nauk, postanowił zrealizować swój autorski pomysł na grę komputerową. Pomysł – jak to często bywa – prosty jak drut, a zarazem genialny. Ot, dwuwymiarowa plansza i spadające z góry ekranu, obdarzone różnorodnymi kształtami klocki, które gracz musi odpowiednio ułożyć, żeby szczelnie zapełnić nimi pole gry – każda pełna pozioma linia znika, oddalając niepożądany moment kiedy nasza klockowa wieża Babel sięgnie szczytu ekranu. Siedem typów klocków, dwadzieścia pięć lat, sto dwadzieścia pięć milionów sprzedanych egzemplarzy gry, jedno słowo: Tetris.

Prawdę mówiąc, pisząc powyższy akapit czułem się odrobinę głupio. Po cóż bowiem wyjaśniać zasady gry, w którą każdy (powtórzę z niemal pełną świadomością – każdy) z czytelników grał w tej czy innej formie? Tetrisa znają wszyscy, wszyscy w niego kiedyś grali. Ta gra po prostu ma w sobie to coś, unikalną mieszankę prostoty i wyzwania dla zręczności i szarych komórek, a w dodatku oddziałuje na podstawową ludzką potrzebę tworzenia porządku z chaosu. To nie tylko najbardziej popularna gra komputerowa wszech czasów, mająca wielkie zasługi w popularyzacji naszego ukochanego medium w masowej świadomości, to także – moim skromnym zdaniem – jedna z wielkich gier ludzkości, nie ustępująca pomysłowością np. szachom. W czerwcu Tetris obchodził dwudzieste piąte urodziny, hucznie fetowane przez jego miłośników z całego świata. Nie wszyscy jednak wiedzą, że jego historia nie była tak prosta, jak idea układania spadających klocków.

Jako się rzekło, Aleksiej Pażytnow swe niespodziewane opus magnum stworzył w ojczystej Rosji, zwanej wówczas bardzo niełądnie Związkiem Radzieckim. Dzięki warunkom panującym w ojczyźnie przodującego ustroju socjalistycznego, w którym jak wiadomo genialne jednostki są hołubione, a państwo nie wtyka nosa w sprawy swych obywateli, Pażytnow nie był w stanie w jakikolwiek sposób zachować praw autorskich do swojego dzieła. Tetris szybko rozszedł się po sąsiednich krajach, w różnych wersjach tworzonych przez programistów-amatorów, po paru latach zyskał sobie olbrzymią popularność w całej niemal Europie. W końcu trafił także na drugi brzeg Atlantyku. Tam niejaki Henk Rogers ujrzał wielki potencjał Tetrisa, a w 1988 roku udał się do ZSRR w celu wykupienia licencji na sprzedaż gry w Stanach. Z pomocą Rogersa, Pażytnow przeniósł się do USA w 1990 roku. Od dwóch lat jego gra w wersji na pierwszego GameBoya cieszyła się nieprawdopodobną popularnością i przynosiła Nintendo krociowe zyski. Mimo to, sam twórca nigdy nie dorobił się na swym dziele majątku, choć współpracował z Ninny przy tworzeniu m.in. Yoshi's Cookie na SNESa. Założona przez niego kilka lat później firma dość szybko upadła, a Pażytnow wpadł w otwarte ramiona Microsoftu, dla którego stworzył m.in. grę Hexic. W 2007 twórca Tetrisa uhonorowany został przyznawaną co roku na Game Developer's Conference nagrodą za pionierskie osiągnięcie w branży.

Przez ponad dwie dekady powstała niezliczona liczba wersji Tetrisa, na niemal wszystkie możliwe platformy sprzętowe – od najpotężniejszych konsol po telefony komórkowe. Wielokrotnie próbowano też urozmaicić formułę gry, dodając trzeci wymiar (pomysł samego Pażytnowa, rozwinięty przez naszych rodaków w 1989 w grze Blockout), tryb dla wielu graczy, urozmaicenia graficzne czy dodatkowe przeszkadzajki. Nic jednak nie przyćmiło popularności podstawowej, najprostszej i najbardziej uzależniającej wersji gry. Do dziś, choć pełna para niektórych producentów wydaje się iść właśnie w produkcje „casualowe", nikomu nie udało się powtórzyć spektakularnego sukcesu ojca chrzestnego gier logicznych. Wypada więc, zarówno Tetrisowi jak i jego twórcy, życzyć kolejnego owocnego ćwierćwiecza. //**DrMax**

TETRIS JEST WSZĘDZIE

Nie da się ukryć, że popkultura przesiąkła Tetrisem w stopniu z lekka oszałamiającym i pozostając w sferze gier, chyba tylko pewien wąsaty hydraulik może pod tym względem rywalizować z dziełem Pażytnowa. Gra pojawiała się w filmach, serialach animowanych (by wspomnieć tylko o kultowych Simpsonach), reklamach… O Tetrisie pisuje się piosenki, wspomina w książkach, a występujące w nim klocki (tetramino) traktuje się nierzadko na równi z regularnymi bohaterami innych popularnych gier. W Japonii wielką popularnością cieszył się teleturniej będący odwzorowaniem zasad gry z udziałem żywych uczestników, występujących w roli klocków, a dwudziestopięciolecie gry uczczone zostało także przez Google, które specjalnie z tej okazji umieściło na swej głównej stronie swe logo zbudowane z tetrisowych cegiełek. Co ciekawe, także Polacy dodali swoje trzy grosze w kwestii oddawania hołdu tej zjawiskowej grze, kiedy to studenci Politechniki Wrocławskiej urządzili popisową partię Tetrisa rozegraną na… Akademiku, przy pomocy cwanie gasnących i zapalających się świateł w pokojach. Szacuneczek.

SZUMY I TRZASKI

8-BITOWE KAPELE

Nie tak dawno zaznajomiliśmy Was z fenomenem, jakim stały się symfoniczne wykonania kultowych utworów muzycznych z gier video. Dziś zajmiemy się zjawiskiem pokrewnym, może nie aż tak spektakularnym, acz wyrastającym z podobnej pasji i uwielbienia dla dźwięków wydobywających się z konsoli.

Nszyscy zapewne zdajemy sobie sprawę, że scena muzyczna w Stanach Zjednoczonych to ogromna i różnorodna bestia. Nie każdy jednak wie, że bestia owa zrodziła zespoły, które całkowicie skupiły całą swą działalność na nagrywaniu, a także wykonywanie na żywo utworów znanych z klasycznych gier, a cały ich dorobek artystyczny składa się z coverów 8- i 16-bitowych szlagierów. A przy okazji zdołały zarazić tym procederem resztę świata. Przed Wami kilka takich właśnie kapel.

THE NESkimos

Założona w 2002 roku kapela rozpoczęła działalność w składzie: Dr Wily (gitara), Simon Belmont (bas), Mario (bębny). Nie muszę chyba dodawać, że powyższe ksywy powinny dużo mówić każdemu szanującemu się graczowi, dodam jeszcze tylko, że w ostatnich latach w ekipie doszło do zmian personalnych. Nowy basista został ochrzczony mianem Trevor Belmont (znany także jako Pies z Duck Hunt), zaś automat perkusyjny, który zastąpił Mariana, nazwany został przez Dr Wily'ego Drums Manem (miłośnicy Mega Mana docenią subtelny żart).

NESkimosi nagrali jak dotąd niemal pięćdziesiąt kawałków, będących w większości aranżacjami klasycznych motywów z takich gier, jak: Mario, Contra, Zelda, Metal Gear, Castlevania czy Mega Man, choć nie stronią także od autorskich kompozycji, zazwyczaj nagranych w hołdzie zjawiskom dla graczy kultowym, żeby wspomnieć choćby o hymnie na cześć kodu Konami, w którym wyśpiewana zostaje odpalająca go kombinacja klawiszy (góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, select, start).

Z powodu niejednoznaczności prawnych NESkimosi nie wydali nigdy oficjalnej płyty, to jednak nie przeszkadza im otaczać się grupą wiernych fanów (znanych jako NESkimici) udostępniając swe utwory za pośrednictwem Internetu. Zwykli też regularnie koncertować, z większych imprez zaliczając m.in. Magfest oraz Penny Arcade Expo. Niestety, od dłuższego czasu o kapeli ucichło, co ma zapewne związek z kolejnymi perturbacjami kadrowymi. Tym niemniej, zainteresowanym polecam wygrzebanie ich trzech płytek: „Battle – Perfect Selection", „Bloodshed" oraz „Berserker". Dla zaawansowanych stażem graczy to prawdziwy zastrzyk nostalgii w naprawdę niezłym, czasami dość zaskakującym wydaniu.

MINIBOSSES

Kolejna amerykańska ekipa coverująca klasyki, specjalizująca się przede wszystkim w głównych motywach muzycznych gier z NESa. Niekoniecznie są to utwory z gier znanych przez każdego, liczy się przede wszystkim jakość ścieżki dźwiękowej i jej podatność na aranżacyjne przeróbki. W repertuarze częstogęsto koncertującej (niestety, głównie na Zachodzie Stanów) kapeli wchodzą kawałki z takich tytułów jak: Bionic Commando, Blaster Master, Excite Bike, Ghosts n'Goblins, Metroid, Rygar czy Wizards and Warriors, choć oczywiście nie mogło zabraknąć szlagierów z Mario czy Mega Mana. W przeciwieństwie do NESkimosów, Minibossom udało nagrać się kilka oficjalnie wydanych płyt (m.in. „Minibosses", „Brass", „Live In the Middle East"), oprawionych całkiem konkretnymi, rysowanymi okładkami.

THE ADVANTAGE

Bodajże najstarszy, nadal działający zespół wykonujący gierkowe covery. The Advantage, nazwani oczywiście na cześć klasycznego kontrolera do NESa, jako jedni z pierwszych zainteresowali się aranżowaniem na klasyczny zestaw gitara – bas – bębny 8-bitowej muzyki i dali temu wyraz, trafiając – jak szybko się okazało – na pokłady drzemiącej w starszych graczach nostalgii i tym samym zyskując sobie grono wiernych miłośników.

Ich koncerty, na których kapela występowała w białych kaskach i ujednoliconych uniformach, przyciągnęły rzesze słuchaczy, którzy każdy kolejny utwór – od motywu z Castlevanii, po genialną wersję utworu z poziomu na księżycu z Duck Tales – witali z entuzjazmem godnym porządnego rockowego koncertu. Lata nieprzerwanego koncertowania zaowocowały w końcu wydaniem dwóch pełnoprawnych albumów: The Advantage oraz Elf Titled, a także popularyzacją zjawiska i pojawieniem się kolejnych zespołów złożonych z podobnych im muzykalnych maniaków grania.

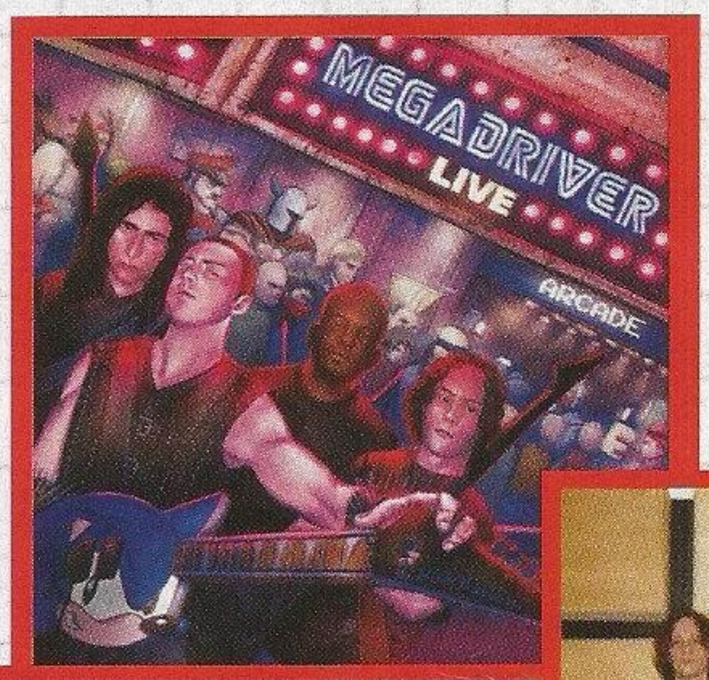
THE MEGAS

Rzadki przypadek uwielbienia dla jednej, klasycznej serii. The Megas to zespół – koncept, parający się nagrywaniem nowych wersji utworów z Mega Mana (po raz kolejny udowadniając, że wczesne gry z niebieskim ludkiem w roli głównej to prawdziwa maestria 8-bitowej kompozycji). Co więcej, kapela nie tylko aranżuje klasyczne, piskliwe kawałki na bardziej ortodoksyjne instrumentarium, lecz dodaje do całości partie wokalne, nawiązujące i rozbudowujące historyjki z gier. Sami zresztą mówią o swej twórczości: „Chcemy nieść dobrą nowinę Dr Lighta pośród ludzi, dostarczać opowieść o małym, niebieskim robocie bezpośrednio do bębenków usznych ludzkości, poprzez siłę muzyki rockowej."

Ich pierwszy album, wydany w zeszłym roku Get Equipped, oparty został w całości na muzyce i fabułce z Mega Mana 2. Muzycy zapowiedzieli rychłą premierę płyty nawiązującej do trzeciej części serii. Wariactwo? Myślcie sobie co chcecie, ale jest coś w tej akurat serii gier, co inspiruje właśnie muzyków, czego dowodem jest inna kapela, The Protomen, grająca co prawda oryginalne kompozycje, lecz tekstowo i koncepcyjnie oparte o Mega Mana właśnie. Śmieszne? Może dla części z Was, ale zespół bierze się na tyle poważnie, że nie przestają odgrywać swoich postaci nawet w wywiadach.

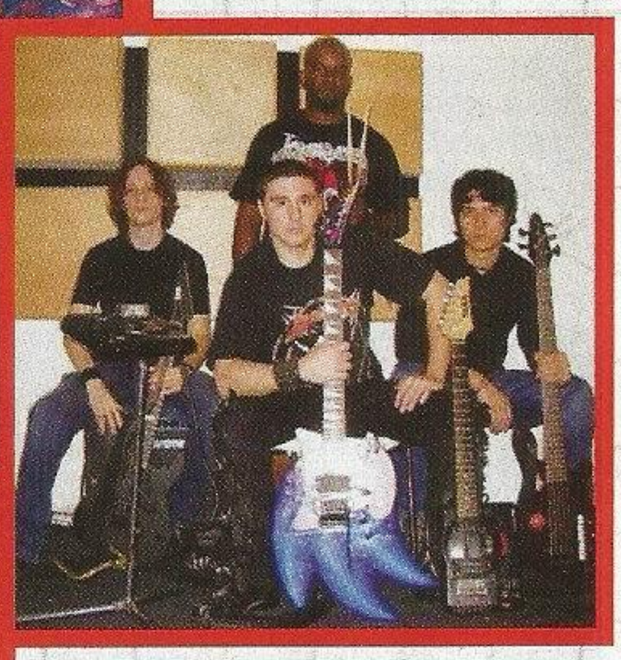
THE BLACK MAGES

Opuszczamy ojczyznę Ronalda McDonalda i udajemy się tam, gdzie kwitnie wiśnia, a samuraj wywrzaskuje swą miłość ukochanej gejszy. Tam właśnie bowiem powstał zespół może nie najbardziej zaawansowany stażem, za to cieszący się wielką estymą z racji nazwiska założyciela. Jest nim bowiem Nobuo Uematsu – kompozytor odpowiedzialny za ścieżki dźwiękowe większości gier ze słowami Final Fantasy w tytule. Nie dziwota więc, że powstałe w 2003 roku The Black Mages zajmuje się głównie nagrywaniem gitarowych, mocno progresywnych wersji klasycznych szlagierów pana Uematsu. Zespół zdobył w rodzimej Japonii rzeszę wyznawców i wydał jak dotąd trzy płyty („The Black Mages", „Skies Above" oraz „Darkness and Starlight"), okazjonalnie dając także koncerty. Dowodem na to, że kapela nie jest tylko kaprysem uznanego kompozytora niech będzie fakt, że Czarni Magowie kilkukrotnie zapraszani byli do udziału w sesjach nagraniowych do gier i filmów (ostatnio, co raczej nie powinno dziwić, „Final Fantasy: Advent Children").



PRESS PLAY ON TAPE

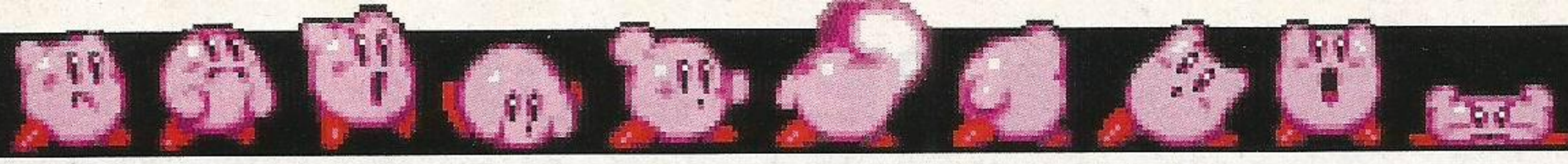
Ameryka może i jest kolebką całego zjawiska, Japończycy mają swego czarnego konia, ale nie myślcie sobie, że Europa pozostała w tej kwestii w tyle. Nazwany od znanego z pewnością wielu czytelnikom pamiętającym czasy Commodore 64 komunikatu, duński zespół postanowił skoncentrować swe siły na graniu motywów z tej właśnie urokliwej maszynki (choć dość szybko przestali się w tym względzie ograniczać). PPOT założony został ładny kawałek czasu temu, swój pierwszy koncert zagrali już w grudniu 1999. Tym, co wyróżnia zespół na tle międzynarodowej konkurencji, oprócz wzbogacenia instrumentarium o syntezatory zbliżające utwory brzmieniowo do wersji oryginalnych, jest eklektyczny dobór kompozycji. Sporą część ich dorobku zajmują bowiem klasyki znane z komputerów osobistych i gier takich, jak Monkey Island czy Wizardry. Choć oczywiście sporo tam także adaptacji muzyki ze wspomnianego wcześniej C-64, żeby wspomnieć tylko o Giana Sisters, Spy vs Spy czy Commando. PPOT wydali jak dotąd dwie płyty („Loading Ready Run" i „Run/Stop Restore") i zagrali sporo koncertów nie tylko w rodzimej Danii, ale też w Niemczech, Norwegii czy UK. Prestiżu całemu przedsięwzięciu dodaje fakt, że podczas kilku występów zespół był wspomagany przez kompozytorów oryginalnych utworów.



MEGADRIVER

Zakończymy ostro i z przytupem, a do tego na gorąco. Megadriver, jak sama nazwa wskazuje, specjalizuje się w wykonywaniu przeróbek kompozycji z gier na Sega Mega-Drive, takich, jak: Sonic, Streets of Rage czy Shinobi. Żeby było ciekawiej, kapela prezentuje owe utwory w wersjach… heavy metalowych. A żeby było jeszcze ciekawiej, zespół wywodzi się z Ameryki Południowej, a konkretnie – Brazylii. Członkowie grupy wyznają twardy etos, głosząc wszem i wobec, że nie grają dla pieniędzy, tylko w hołdzie swym ulubionym grom. Przejawem tego podejścia jest fakt, że wszystkie swoje kompozycje udostępniają za darmo w sieci. Nie przeszkadza im to w zdobywaniu sobie coraz większej popularności – zespołem zainteresowali się między innymi organizatorzy objazdowej imprezy Video Games Live i dziennikarze MTV, którzy szybko ukuli dość głupawą nazwę nowego gatunku – game metal. Panowie z Megadriver wyróżniają się także niecodzienną płodnością artystyczną – od założenia kapeli w 2003 roku nagrali aż sześć albumów. Na koniec ciekawostka na temat używanych przez zespół instrumentów: Na koncertach frontman zespołu zwykł używać jednej z dwóch gitar – jednej zbudowanej na bazie autentycznej konsoli Mega-Drive, drugiej i nie mniej efektownej, w kształcie głowy Sonica. Brutalne!

Na dziś to tyle w temacie. Mam nadzieję, że zainteresowałem Was zjawiskiem przynajmniej na tyle, byście pobieżnie zapoznali się z dokonaniami wyżej wymienionych zapaleńców. Różni ich styl granej muzyki, podejście, stopień profesjonalizmu i nierzadko kraj pochodzenia. Żadnemu z nich nie można natomiast odmówić pasji do ich ukochanego medium, czemu dali upust w formie wymagającej nieco więcej wysiłku i talentu niż powieszenie sobie nad łóżkiem plakatu z Larą Croft. Czego nam wszystkim serdecznie życzę. //**DrMax**



PONADDŻWIĘKOWY JEŻ

Sonic to jeden z najbardziej rozpoznawalnych bohaterów gier i zarazem symbol dawnej świetności (a także, niestety, dzisiejszego spadku formy) Segi. Od czasu swego debiutu, niemal 18 lat temu, niebieski jeż w czerwonych buciorach wystąpił w doprawdy kosmicznej liczbie tytułów, spokojnie rywalizując pod tym względem z hydraulikiem Nintendo.

Zresztą, rywalizacja Mario i Sonica to także jeden z bardziej pamiętnych bojów w historii gier, stanowiący symbol czasów, kiedy Sega i Nintendo walczyły o dominację na rynku konsol, a także charakterystycznego dla lat dziewięćdziesiątych trendu reprezentowania firm przez maskotki, porzuconego, gdy do gry włączyły się Sony i Microsoft.

Pierwszą grą z jeżem w roli głównej był wydany w 1991 roku Sonic the Hedgehog, który szybko stał się jednym z lepszych powodów do kupna konsoli Mega-Drive. Nie znaczy to jednak, że Sega porzuciła swe starsze, 8-bitowe dziecię. Gra ukazała się bowiem, podobnie jak kilka kolejnych tytułów w serii, także na Master System. Sekret sukcesu Sonica, który co prawda nigdy nie strącił na dłużej braci Mario z piedestału najpopularniejszej platformówki, ale z powodzeniem wyszarpał dla siebie sporą niszę na rynku, polegał na jego odmienności. Sega zagrała bardzo sprytnie nie starając się małpować gier Nintendo. Rozgrywka w Sonicu różniła się od Mariana kilkoma istotnymi elementami, z których najważniejszym była szybkość. Co prawda i wąsaty hydraulik potrafił imponująco się rozpędzić (a nawet poszybować w przestworza), jednak jego kolczasty konkurent podniósł w tym względzie poprzeczkę o kilka poziomów – szybkość była kluczem do udanego prowadzenia Sonica przez kolejne poziomy, wypełnione tunelami i spiralnymi rampami, po których bohater galopował w najlepsze, od czasu do czasu jedynie przystając w celu poodbijania się od skoczni, pozbierania złotych pierścieni (odpowiednik marianowych monet), czy też uśmiercenia kilku przeszkadzajek wirującym atakiem. Siłą rzeczy wymuszało to nieco inny styl gry – o ile Mario dawał dużą swobodę w przechodzeniu leveli, o tyle Sonic nagradzał raczej dobrą ich znajomość, co owocowało coraz płynniejszym ich pokonywaniem, i – co za tym idzie – nabijaniem wyższego wyniku. Jeśli się nad sprawą zastanowić, może to właśnie jeden z elementów, które nie pozwoliły Sonicowi przebić popularności Mario, którego „fristajlowy" charakter mógł wydawać się dużo bardziej przystępny dla początkującego gracza. Choć z pewnością nie była to jedyna przyczyna. Dużą rolę odegrał tu oczywiście prosty fakt, iż w momencie pojawienia się na arenie Sonica, postać Nintendo podbijała serca graczy już od ładnych dziesięciu lat. A wyrobiona marka zawsze ma ogromną przewagę nad nowicjuszem. Niektórych (w tym niżej podpisanego) mógł także nieco razić sam wygląd gry i jej bohatera – nie chodzi bynajmniej o jakość grafiki, która prezentowała bardzo wysoki poziom jak na ówczesne możliwości techniczne. Kwestią sporną był raczej design, dość oryginalny, ale nieco „plastikowy", nie budzący tak wielkiej sympatii jak wąsacz w czerwonych portkach. Zresztą, nie ma chyba wielkiej potrzeby tego tłumaczyć, segowy jeż nie zmienił się od tamtego czasu specjalnie, każdy może więc zweryfikować czy aerodynamiczny, z lekka połyskujący zwierzak w spiczastych trampkach trafia w jego upodobania.

Wracając do gier, jak już wspomniałem, Sonic odniósł spektakularny sukces w debiucie i szybko pociągnął za sobą serię kontynuacji. Obie konsole Segi dostały pełnoprawny sequel w postaci Sonic the Hedgehog 2, natomiast trzecia część ukazała się już wyłącznie na 16-bitowej maszynie. Oprócz tego, posiadaczom Mega-Drive zaoferowano Sonic & Knuckles – swego rodzaju uzupełnienie Sonic the Hedgehog 3 (początkowo miały one być jedną grą, upchniętą na gargantuiczny, 34-megabitowy kartridż), a także kilka tytułów pobocznych w rodzaju Sonic Spinball (jak sama nazwa wskazuje, flipper z udziałem jeża), Dr Robotnik's Mean Bean Machine (gra logiczna z wąsatym antagonistą serii w roli głównej) czy Sonic 3D Blast (nie tak „3D" jak sugerowałby tytuł, kamera przedstawiała akcję w rzucie izometrycznym). Co ciekawe, swój przydział kolczastych tytułów na wyłączność dostała też przenośna konsola Segi, masywny i bateriożerny Game Gear. Były to m.in. dwie części wyścigów Sonic Drift, latana zręcznościówka Tails' Skypatrol i wzbogacona o domieszkę RPG Tails Adventure.

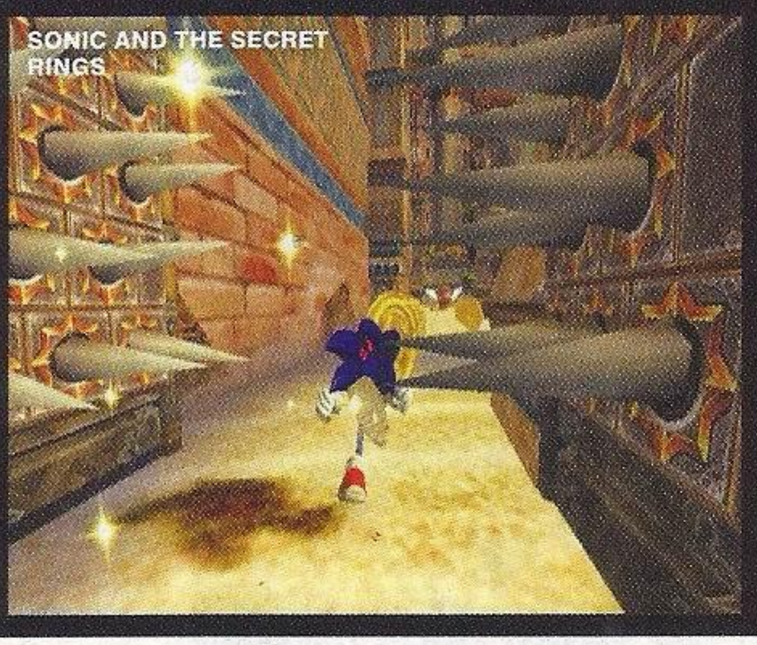
W tym miejscu zatrzymajmy na chwilę wyliczankę, by wskazać kolejny ważny element serii o niebieskim sprinterze – powiększający się z niemal każdą kolejną grą zestaw postaci drugoplanowych, głównie różnokolorowych kumpli Sonica. Zaczęło się dosyć niewinnie, od obdarzonego dwoma ogonami lisa Tailsa i czerwonej kolczatki Knuckles, wkrótce jednak obsada rozrosła się do nieco absurdalnych rozmiarów. To, w połączeniu z kładzeniem coraz większego nacisku na infantylne i absurdalne elementy fabularne, zaowocowało stopniowym staczaniem się serii i utratą początkowego uroku. To jednak, jak na razie, pieśń przyszłości. Jesteśmy nadal w okolicach 1995 roku, kiedy to Sega wydała na świat nie jeden, ale dwa nieudane systemy w postaci Sega CD i Sega 32x. Oba otrzymały oczywiście swoje obowiązkowe gry z jeżem w roli głównej. Pierwszej poszczęściło się o tyle, że dostała tytuł do dziś uważany za jedną z lepszych części serii – Sonic CD. Druga musiała zadowolić się resztkami w postaci przeciętnego Knuckles' Chaotix. Oba systemy, będące w istocie nakładkami na Mega-Drive bardzo szybko zaginęły w pomroce dziejów, po nich zaś nadeszła era 32-bitów i narodziny Saturna. Może się to wydać zaskakujące, ale reprezentacja gier z kolczastym w roli głównej na tej akurat platformie okazała się nader skromna, po części zapewne z powodu pojawienia się nieoczekiwanego konkurenta w postaci błazna z gry Nights. Saturn dostał więc jedynie konwersję Sonic 3D Blast, a także kompilację Sonic Jam. Ta ostatnia była ciekawa z jednego względu – wybór tytułów z kolekcji przyjął w niej formę osobnej, miniaturowej gry, w której bodajże po raz pierwszy graczom dane było kontrolować Sonica w pełnym trójwymiarze. Wszyscy oczekiwali, że Sega pójdzie za ciosem i zaoferuje fanom pełnoprawną trójwymiarową platformówkę utrzymaną w tym stylu. Ten projekt upadł jednak z powodu ograniczeń technicznych i czasowych, a w zamian gracze dostali wyścigówkę (a właściwie „biegankę") Sonic R.

Na pierwszą prawdziwą platformówkę 3D z niebieskim jeżem przyszło nam czekać do premiery Dreamcasta, na którym w 1999 roku pojawiła się Sonic Adventure. Gra została przyjęta bardzo ciepło, z dzisiejszej perspektywy wypada jednak przyznać, że niezbyt ładnie się zestarzała. Próby wzbogacenia gry o sensowną fabułkę i dialogi też nie wyszły najlepiej, a dynamiczny charakter rozgrywki nie sprawdził się do końca w trzech wymiarach. Nie przeszkodziło to jednak w wydaniu kontynuacji, zatytułowanej odkrywczo Sonic Adventure 2. Nie były to jedyne tytuły z serii, jakie zawitały na DC – dostaliśmy także „inspirowaną" Mario Party gierkę imprezową Sonic Shuffle.

Przedwczesny zgon Dreamcasta rozpoczął nowy rozdział w historii przygód Sonica, otwierając serię na platformy sprzętowe niewyprodukowane przez Segę, w tym (co kiedyś byłoby zupełnie nie do pomyślenia) także stworzone przez Nintendo. Posiadacze GameCube'a dostali nie tylko kompilacyjną Sonic Mega Collection, ale też całkiem świeżą pozycję Sonic Heroes (wydaną też

BÓLE PORODOWE

Sonic nie był pierwszą postacią, którą Sega usiłowała wypromować na swą maskotkę. Przed niebieskim jeżem funkcję tę pełnił młodzieniec imieniem Alex Kidd, bohater sympatycznej platformówki wydanej na Master System. Przed zastąpieniem go Sonikiem rozpatrzono wiele innych, mniej lub bardziej sensownych projektów, m.in. psa, niedźwiedzia, pancernika i królika. Ostatecznie wybór padł na jeża stworzonego przez Naoto Oshimę. Bohatera przemalowano na niebiesko, dopasowując go do flagowej barwy firmy, dodano też charakterystyczne, futurystyczne obuwie zainspirowane przez buty Michaela Jacksona z klipu do piosenki „Bad". Osobowość bohatera oparto natomiast, choć zabrzmi to absurdalnie, na Billu Clintonie – a konkretnie, jego umiejętności szybkiego reagowania na jakiekolwiek pojawiające się problemy. No dobrze... Ostateczną metamorfozę jeż przeszedł w Stanach, gdzie m.in. usunięto sterczące mu z paszczy kły, obecne w oryginalnym projekcie. Jako dodatkową ciekawostkę warto wspomnieć, że Sonic początkowo znany był jako... Mr. Needlemouse. Niecodzienny wygląd nowej maskotki Segi okazał się, mimo wszystko, strzałem w dziesiątkę, także dzięki agresywnej kampanii reklamowej. Sukces niebieskiego jeża zaskoczył ponoć nawet jego twórców – Sonic stał się w USA prawdziwą ikoną popkultury, w szczytowym okresie swej popularności ponoć bardziej rozpoznawalną niż Myszka Miki. Walt Disney przewraca się w zamrażarce.



na PS2 i Xboxa), podczas gdy na GameBoy Advance ukazał się Sonic Advance, cofający serię do jej dwuwymiarowych korzeni. Na wszystkie trzy ówczesne konsole ukazały się także Shadow the Hedgehog oraz Sonic Riders – pierwsza od czasu Sonic R wyścigówka w serii. Niestety, wraz z rozpoczęciem multiplatformowej egzystencji Sonica, dało się zauważyć zdecydowany spadek jakości – wszystkie trójwymiarowe gry z tego okresu zostały zbesztane za szalejącą, utrudniającą wygodną zabawę kamerę i niezrozumiałe próby „udoroślenia" głupawej, co by nie mówić, historyjki. Mało kto przypuszczał, że najgorsze miało dopiero nadejść.

Wraz z premierą najnowszej generacji konsol pojawiła się nadzieja na odrodzenie serii i przywrócenie jej do niegdysiejszej wielkości. Nadzieja owa została zdruzgotana w paskudnym stylu pierwszym tytułem wydanym na PS3 i X360, zatytułowanym po prostu Sonic the Hedgehog. Gra była, mówiąc krótko, koszmarna i uważana jest przez wielu za absolutne dno, o które rozbił się niebieski jeż. Grafika nie była najgorsza, ale wariująca kamera, idiotycznie zawyżony stopień trudności, wszechobecna nuda i groteskowa „fabuła" łącząca klasyczną obsadę zdeformowanych zwierzaków z realistycznie przedstawionymi postaciami ludzkimi sprawiały, że gry po prostu nie dało się polubić. Także krytycy przejechali się po niej tyleż zgodnie, co bezlitośnie. Nieco lepiej wypadły przenośne wydania Sonica w postaci Sonic Rush na DS i dwie części Sonic Rivals na PSP. Nienajgorzej przyjęto też Sonic and the Secret Rings, debiut serii na Wii.

W 2007 roku doszło do wiekopomnego, zwłaszcza z perspektywy nieco starszych graczy, wydarzenia. Dwaj odwieczni rywale po raz pierwszy spotkali się w jednej grze, bardzo ciepło przyjętej przez graczy, a mniej przez recenzentów Mario & Sonic at the Olympic Games. Średnio udała się natomiast kontynuacja Sonic Riders, obdarzona podtytułem Zero Gravity, nieco lepiej wypadła próba oryginalnego podejścia do formuły serii w postaci Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood, wydanej na DS gry RPG stworzonej przez weteranów gatunku z BioWare. Niestety, po tych względnych sukcesach przyszła kolej na kolejny dół w postaci Sonic Unleashed – bardzo ładnej, acz spartolonej koncepcyjnie, zwłaszcza w kwestii sekwencji bitewnych, w których poczciwy jeż zmieniał się w „jeżołaka" i obijał przeciwników nieudolnie usiłując podrabiać God of War. Kolejny tytuł na wyłączność dla Wii, Sonic and the Black Knight, także nie wzbudził większego entuzjazmu, po raz kolejny odsuwając oczekiwany przez nielicznych wiernych fanów powrót serii do szczytowej formy.

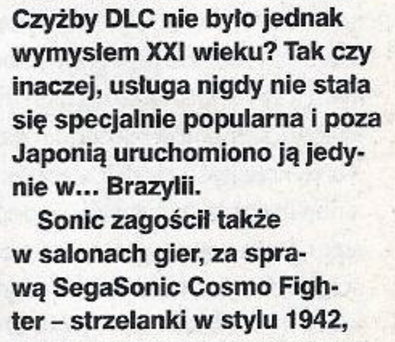
Problem Sonica polega na tym, że jak dotąd nie udało mu się w pełni odnaleźć w dzisiejszych realiach i wyjść z kryzysu wieku średniego rozpoczętego wraz z wyjściem Segi z roli producenta konsol. Jak na razie firmie udaje się sprzedawać kolejne, średnio udane produkcje z wymęczonym jeżem w roli głównej, żerując na sentymencie i wyrobionej dawno temu reputacji serii. Pytanie tylko: Jak długo jeszcze? W końcu nawet najbardziej fanatyczni wielbiciele dadzą sobie spokój z czekaniem na kolejną, naprawdę dobrą grę z ich ulubionym bohaterem, co zmusi Segę do uśpienia swej maskotki. Według wielu graczy powinno to nastąpić już dłuższy czas temu... Niestety, zapowiadana na przyszły rok wyścigówka Sonic & Sega All-Stars Racing nie zanosi się na powrót w chwale, podobnie jak kolejne starcie z Marianem, tym razem z okazji zimowej olimpiady. Może najlepszym wyjściem byłby krok w tył, czyli powrót do dwuwymiarowych, najcieplej wspominanych wersji przygód Sonica? Dopóki to nie nastąpi, wypada tylko smutno pokiwać głową nad losem jednej z ikon gier video. Stoczył się w sposób uwłaczający godności kolczastego ssaka, ale może kiedyś powróci do formy. Nadzieja matką fanbojów. ■■

WRAZ Z PREMIERĄ NAJNOWSZEJ GENERACJI KONSOL POJAWIŁA SIĘ NADZIEJA NA ODRODZENIE SERII I PRZYWRÓCENIE JEJ DO NIEGDYSIEJSZEJ WIELKOŚCI

SZYBKO, SZYBCIEJ, NAJDZIWNIEJ

Biorąc pod uwagę porażającą liczbę tytułów, w których wystąpił niebieski jeż, nie powinien dziwić fakt, że pośród „standardowych" gier z serii znaleźć można także porcję dziwactw. Do takich z pewnością zaliczyć można grę logiczną Sonic Eraser, w której jeż pojawia się wyłącznie w formie ozdobnika. Tytuł dostępny był wyłącznie za pośrednictwem japońskiej usługi Sega Meganet, wymagającej podpięcia do Mega-Drive'a modemu. Czyżby DLC nie było jednak wymysłem XXI wieku? Tak czy inaczej, usługa nigdy nie stała się specjalnie popularna i poza Japonią uruchomiono ją jedynie w... Brazylii.

Sonic zagościł także w salonach gier, za sprawą SegaSonic Cosmo Fighter – strzelanki w stylu 1942, obudowanej w pokaźnych rozmiarów makietę statku kosmicznego – a także Sega-Sonic the Hedgehog, znanej także jako Sonic Arcade. W tej ostatniej, zadaniem gracza było jak najszybsze pokonanie swego rodzaju toru przeszkód. Gra cechowała się izometryczną perspektywą ukazania akcji, zaś postaciami sterowało się – zamiast typowej automatowej gały – za pomocą trackballa.



CZYTELNICY NADESŁALI

PSX POWER!

CZYLI 10 GIER Z PS ONE, W KTÓRE WCIĄŻ WARTO ZAGRAĆ

Poczciwy szarak doczekał się ogromnej biblioteki gier. Znalazły się w niej praktycznie wszystkie możliwe gatunki. Mało tego, niektóre (np. RPGi) dzięki mocy przerobowej konsoli wspięły się na zupełnie nowy poziom lub wyewoluowały w coś zupełnie niespodziewanego. Niektórzy jednak zapytają: OK, ale w co można teraz z przyjemnością zagrać na PSX i nie krzywić się na widok piksela wielkości kartki A2? Z pewnością takich tytułów jest wiele i nawet jakbyście posadzili przed nimi kogoś, kto nie miał styczności z 32-bitową generacją, to łyknąłby je bez problemu. Nieco poniżej znajdziecie listę tytułów, które każdy, kto zechciałby teraz sprawdzić jak to się na PlayStation grało, powinien obadać. Lista tylko dziesięciu tytułów i tak zawęża nieco nasz wybór. Na PSX pojawiło się tyle wyśmienitych gier, że pewnie i dwadzieścia miejsc to za mało, by pomieścić wszystko, w co warto zagrać. Oczywiście nie jest to lista TOP 10, gdzie nr 1 jest da best, a nr 10 jest najgorszy. Dlatego też, aby pozbyć się wszelkich problemów, kolejność została ustalona przez algorytm napisany przez specjalistów z NASA.

10. CRASH TAG TEAM RACING – tak, tak, wszyscy dobrze wiemy, że to klon Mario Kart. Gdyby wszystkie zrzyny były tak dobre i tak niesamowicie miodne, jak CTTR, to nikt nie pisnąłby słówka o wtórności, czy zrzynaniu samym w sobie. Infantylna historyjka tutaj przedstawiona niewiele nas obchodzi, bo jeśli gramy sami, to skupiamy się na masterowaniu kolejnych tras i wyciskaniu na nich coraz lepszych czasów, zdobywaniu trofeów, kluczy, diamentów i innego rodzaju tałatajstwa potrzebnego do odblokowania kolejnych plansz. Jednak dopiero gdy zaprosimy jednego, dwóch, a nawet trzech przyjaciół, podepniemy multitapa i otworzymy sześciopak soku owocowego, gra pokaże co tak naprawdę potrafi. Oprócz zwykłego ścigania się po kolorowych i wykręconych torach, mamy najprawdziwszy w świecie deathmatch na gokartach. Cud, miód i… jabłka :)

9. RESIDENT EVIL 2 – ta dwójka w tytule nie znalazła się bez powodu. Za cenę jednej gry dostawaliśmy dwie. Mało tego – scenariusze Leona i Claire nie tylko się przeplatały, ale i wpływały wzajemnie na siebie. Zrezygnowano z kiepskich filmików wyglądających jak horrory klasy B i dialogów wołających o pomstę do nieba. Zamiast tego wrzucono zgrabnie zrobione renderowane filmiki, które sprawdziły się bardzo dobrze. Gra była przepełniona akcją, zagadkami i oczywiście tonami zombiaków. Krótko mówiąc, oferowała ona więcej zabawy niż RE3 i na dużo wyższym poziomie niż RE1. Ta seria zdefiniowała gatunek, a RE2 stał się jego koronnym przykładem. Taka rekomendacja powinna wystarczyć, by zająć miejsce na tej liście.

8. GRAN TURISMO 2 – Król gier samochodowych na PSX. Koniec, kropka. GT2 zrobiło w sumie to samo, co GT1, tylko że dwa razy lepiej ;) 27 świetnych tras, prawie 650 samochodów i jakiś pierdyliard możliwości, jeśli chodzi o ustawienia naszego auta. Dodajmy do tego wprost genialny soundtrack, który wpasowuje się w grę wyścigową jak kufel zimnego piwa w rękę po ciężkim dniu oraz świetne dźwięki samochodów. Marki prawie wszystkich znaczących producentów aut i sześć licencji możliwych do zdobycia tworzą swoistą wisienkę na torcie. Nie pozostaje nic innego, jak tylko zaparzyć sobie kawę/herbatę, usiąść wygodnie w fotelu, wziąć urlop na dwa tygodnie i odpalić GT2. A co jeśli przyjdą znajomi? Zawsze jest tryb Arcade, w którym można bez większych stresów pośmigać nawet z osobą, która nie ustawia przez 30 minut ciśnienia w lewej tylnej oponie.

7. SILENT HILL – odpowiedź Konami na Resident Evil Capcomu? Być może, ale za to w jakim stylu. Konami porzuciło pre-renderowane lokacje i zastąpiło je pełnym 3D. Co ciekawe, ograniczenia mocy przerobowej konsolki wyszły grze na dobre, bo wszechogarniająca mgła i ciemności jeszcze bardziej nasączyły ten i tak już gęsty klimat. Dziedziną, w której Resident dostawał bęcki od Silenta, była fabuła i nacisk położony na postacie, ich motywy, historię i zamiary. Silent Hill było… Straszne. Nawet bardzo straszne. Niektórzy twierdzą, że to najstraszniejsza gra na PSXa, ale jeśli brało się TV i konsolę do starej, ciemnej piwnicy i rozbijało zgnite jajka do szklanek, żeby jeszcze bardziej się wczuć to…

6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – nieważne, czy masz klin w kroku, czy w kolanach. Nieważne, czy cztery kółka oznaczają dla Ciebie samochód. Nieważne nawet czy wiesz, czym różni się flip od graba i nie wiesz kim jest Tony Hawk. Ta gra nie może się nie spodobać. Prosty, intuicyjny, ale i wymagający skilla system robienia tricków chwytał momentalnie. Muzyka, bezwstydnie zachwalając – była najlepszym, najbardziej urozmaiconym i najodpowiedniejszym soundtrackiem do gry o skateboardingu. Rockowe kawałki nakręcały nas do kręcenia obrotów na half-pipe'ach, a hip-hop nastrajał do misternego dziergania combosów łączących grindy, flipy i manuale. THPS2 został skonwertowany na praktycznie wszystkie obecne wtedy systemy (N64, Dreamcast, PC, Mac, a nawet handheldy Nintendo), i odniósł wielki sukces komercyjny i został doceniony przez recenzentów.

5. TEKKEN 3 – W czasach, gdy bijatyki święciły swe triumfy, a ich ilość przyprawiała o ból głowy, Tekken 3 był uważany za grę wielką. Ba, przez niektórych ciągle uważany jest za najlepszą część tej długiej serii. Przez fanatyków wciąż męczona w domowym zaciszu i na nieoficjalnych turniejach. Na pewno Tekken 3 jest najlepszą częścią sagi na PS1. Z grafiką, której PSX nie miał prawa uciągnąć, i muzyką, która nie gryzła się z resztą (jak to w innych bijatykach zwyczaj miała). Tryb Tekken Force był ukłonem w stronę oldskulowych chodzonych mordobić, a Tekken Ball był zwiastunem DOA: Extreme Beach Volleyball. Tekken 3 był po prostu skazany na sukces. Tylko… Dlaczego wszyscy button masherzy biorą Eddy'ego?

4. CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT – mówili, że PSX nie nadaje się do gier 2D. Mówili, że gry 2D to przeżytek... Patrząc na to wszystko z perspektywy czasu i kilku części Castlevanii w 3D (niech jacyś ludzie znajdą i spalą te popłuczyny z N64), chyba jednak nie warto porzucać platformówek 2D. Zwłaszcza jeśli te platformówki są tak cholernie dobre. Klimat wielkiego zamku oddanego nam do eksploracji, podczas której towarzyszy miażdżący soundtrack, jest nie do podrobienia. Jeśli chodzi o grafikę 2D to niewiele gier z tamtej generacji może konkurować z SotN, a wstawki 3D dodają oprawie specyficznego charakteru. Drobne elementy RPG (takie jak statystyki i ekwipunek) wcale nie psują tej zręcznościówki, a wręcz dodają jej niepowtarzalnego charakteru. Biorąc pod uwagę rozbudowanie, Castlevania: SotN rozwala nawet niektóre współczesne tytuły, a przy tym nie jest przekombinowana. Jeśli ktoś chciałby sprawdzić jak ta odsłona Castlevanii ma się dziś, wcale nie potrzeba PSXa albo emulatora. Od niedawna można przecież zakupić to cudo na Xboxowym Marketplace. Żaden wydany na tę grę punkcik nie będzie zmarnowany.

3. FINAL FANTASY IX – na liście musiał ukazać się tytuł z tej serii, tylko dlaczego akurat ten z numerem 9? Fakt faktem, że FF7 jest kultowy, super i był nadejściem Chrystusa na PSX, ale to w FF9 wypada teraz zagrać. Nie tylko jest to ulubiony Final ojca FF – Hironobu Sakaguchiego – ale również jest on ukłonem w kierunku wszystkich poprzednich gier z tej znamienitej serii. Dołóżmy do tego świetnie wyglądające postacie (nie tylko podczas walk), prosty, ale i ciekawy system walki oraz wiele subquestów i masę nawiązań do poprzednich części. ATE (Active Time Events) było bardzo ciekawym rozwiązaniem przy opowiadaniu historii, no i nareszcie znowu dobór drużyny miał znaczenie nie tylko czysto estetyczne. Cóż więcej można rzec? Chyba tylko tyle, że Square nie mogło lepiej pożegnać się z pierwszą konsolą Sony.

2. METAL GEAR SOLID (+VR missions) – pielgrzymki dziennikarzy na E3, żeby zobaczyć kawałek gameplayu, później demko ogrywane na milion sposobów i wreszcie w 1998 roku nadeszło to, co zmieniło świat elektronicznej rozrywki. Może i nie była to pierwsza skradanka (vide pierwsze części Metala na MSX), ale to MGS pokazał gatunek z nowej, filmowej perspektywy. Mocno pokręcona historia nie dawała o sobie zapomnieć pomimo ogromu adrenaliny, jaki otrzymywaliśmy przy skradaniu się między genetycznie zmodyfikowanymi żołnierzami i walkami z jedynymi w swoim rodzaju bossami. Jednak oprócz ton miodku, który wylewał się z tej pozycji, to niepowtarzalne postacie były tym, co trzymało za gardło i nie chciało puścić. Trzy sequele i wiele spinoffów pokazuje tylko jak silna stała się marka Metal Gear dzięki odsłonie na PlayStation.

1. VAGRANT STORY – nie wiem dlaczego, ale są takie gry, które jako nowości nie mogą się przebić do mainstreamu. Dostają bardzo pozytywne recenzje, ale sprzedają się średnio, a później wspomina się o nich i szuka pojedynczych sztuk na aukcjach internetowych. Tak było np. z ICO, Planescape: Torment i Vagrant Story. Może dlatego, że ukazała się obok bardziej wyczekiwanych Chrono Cross i FF IX? Jedno jest pewne – ta gra pozamiatała wszystko, co było wtedy na PSX, N64 i Saturna. Zarówno pod względem grafiki (lekko stylizowany cel-shading), designu (scenki przerywnikowe na enginie gry stylizowane na komiks), udźwiękowienia i systemu rozgrywki, który – tak między nami mówiąc – do najprostszych nie należał. Multum kombinacji ostrzy, rękojeści i gemów; usprawnianie broni pod kątem starć z danym rodzajem przeciwników, zaklęcia, Break Artsy i zagadki logiczne czekające na rozwiązanie. To wszystko ukazane w średniowiecznym, mrocznym i brudnym Leá Monde wypełnionym nieumarłymi, smokami, liszami i całą resztą upiornej menażerii tak charakterystycznej dla klasycznego fantasy. Prosimy o sequel. Ładnie prosimy. // **Mateusz „Kono" Kądziołka**

ZAGUBIONE W CZASIE

THE VOICE

Konsoleczko powiedz przecie, kto ma skilla na tym świecie

Magnavox Odyssey to prawdziwy prapradziad dzisiejszych konsol i zarazem pierwsza domowa maszynka do gier. Co prawda z dzisiejszego punktu widzenia określenie „gry" może nie oddaje najlepiej tego, czym pozwalała bawić się ta prehistoryczna maszyna, zazwyczaj bowiem zabawa ograniczała się do jeżdżenia białym punkcikiem po ekranie telewizora. Do każdej gry dołączane były plansze z tłami, które – po przytwierdzeniu do telewizora – nadawały zabawie nieco różnorodności. Nadal jednak było to niesamowicie prymitywne, „konsola" nie była w stanie nawet naliczyć wyniku – przestrzeganie zasad weryfikowane było wyłącznie przez grających. Kilka lat później, w roku 1978 na rynku ukazała się następczyni tej skamieliny, ochrzczona niezbyt odkrywczo jako Odyssey 2. Była to już zupełnie inna para kaloszy, maszynka zdecydowanie zbliżyła się do czegoś, co dziś nazywamy konsolą do gier. Odyssey 2 generowała grafikę o jakości zbliżonej do konkurencyjnych urządzeń, dostępnych już wówczas na rynku (takich jak nieśmiertelna Atarynka 2600). Maszyna wyposażona była we wbudowaną klawiaturę, a także dwa joysticki, jedyne czego brakowało to… Dźwięk. Tak, tak drogie dziatki,

w owych odległych czasach udźwiękowienie nie było wcale obowiązkowym elementem każdej gry, zaś era krystalicznie czystych ścieżek dźwiękowych i profesjonalnego dubbingu mało komu roiła się w głowie. Z pomocą przychodziły urządzenia takie jak The Voice i nim to właśnie dziś się zajmiemy.

Voice był… Dokładnie tym, na co wskazuje nazwa – syntezatorem dźwięku. I to całkiem niezłym, jak na swoje czasy. Wydobywające się z urządzenia wokalizy co prawda nadal przypominały raczej wkurzonego robota z filmu S-F z lat 50. niż naturalną ludzką mowę, były jednak całkiem zrozumiałe, co wówczas wcale nie było oczywiste (co starsi górale pamiętają może „rewelacyjną" syntezę mowy z innych systemów, jak choćby C-64 śpiewającego „Płynie Wisła, płynie"). W erze pisków i trzasków usiłujących naśladować odgłosy i muzykę, The Voice jawić się musiał jako pełen wypas. Zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że jeśli graczowi znudziło się słuchanie przeprogramowanych odgłosów z gier, mógł sam zabawić się we wklepywanie tekstów do wygłoszenia przez The Voice. Co mogło, acz zapewne nie musiało ograniczać się do zmuszania robotycznego głosu do wygłaszania wyrazów cenzuralnych inaczej.

Niektórym może wydać się dziwne poświęcanie miejsca na urządzenie tak prozaiczne, jak syntezator dźwięku do przedpotopowej konsoli, samo to pokazuje jednak jak daleką drogę przeszły gry przez ostatnie trzydzieści lat. Wówczas bowiem, The Voice był urządzeniem peryferyjnym pełną gębą, znacznie ubarwiającym rozgrywkę, acz nie tak znowu oczywistym. Kto ma ochotę przekonać się naocznie o fenomenie tego urządzonka, polecam ówczesną reklamę, z udziałem niejakiego Czarodzieja Odyssey: [http://tinyurl.com/lk7sn3]. Mocna rzecz. ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Goro
- **Znany też jako:** Gordo (wczesny pseudonim), Książę Shokan, władca bólu, złote cztery rączki
- **Cechy charakterystyczne:** Dwukrotnie większy niż standardowy zapas kończyn górnych przy jednoczesnym deficycie palców (zaledwie trzy u każdej z dłoni), półkrwi smok, sylwetka godna spasionego goryla, skąpe odzienie składające się głównie z przepaski biodrowej, ubogie owłosienie spięte w gustowny kucyk
- **Pierwszy występek:** 1992 rok – pobicie
- **Znane przewinienia:** Międzywymiarowy spisek, ludobójstwo, podejrzany o stosowanie niedozwolonych środków dopingujących
- **Współpracownicy:** Shang Tsung, każdy kto może pomóc Goro w realizacji jego (zazwyczaj niegodziwych) celów
- **Zbrodniczy życiorys:** Wielokrotny mistrz międzywymiarowego turnieju walk, wsławiony wyjątkowo brutalnym stylem walki i nieliczeniem się z niczym w drodze do zwycięstwa. Zamieszany w spisek mający na celu przejęcie Ziemi przez siły z innego wymiaru, znany intrygant, wielokrotnie zmieniający sojuszników w zależności od aktualnych zamiarów. Współodpowiedzialny za pogromy na innych rasach, takich jak Centaurianie
- **Zalecane postępowanie:** Zabrać z magazynu dwie pary kajdanek
- **Dokumentacja zbrodni:**

Mortal Kombat (1992)
Mortal Kombat Trilogy (1996)
Mortal Kombat 4 (1997)
Mortal Kombat Gold (1999)
Mortal Kombat Deception GCN (2005)
Mortal Kombat Shaolin Monks (2005)
Mortal Kombat Armageddon (2006)

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

SHADOWMAN

Czarnoskóry Michael LeRoi, bohater omawianego w tym miesiącu tytułu, nie jest największym szczęściarzem wśród bohaterów gier. Nie dość, że wywalili chłopaka ze studiów, to jeszcze niedługo później popadł w długi, a jedyny pozorny łut szczęścia w postaci znalezienia walizki pełnej gotówki szybko doprowadził do wystrzelania całej jego rodziny przez mafijnych cyngli. Na domiar złego niejaka Mama Nettie, dopiero co napotkana kapłanka Voodoo, upodobała sobie Mike'a na tyle, że wczepiła mu w klatę mistyczną maskę, czyniąc go kolejnym wcieleniem tytułowego Człowieka Cieni (kumplom z baru znany jako Cienias). Co tu poradzić, pozostaje tylko wyruszyć na zleconą przez Agnettę misję mającą na celu uratowanie co najmniej kilku równoległych światów.

Shadow Man wydany został w 1999 roku i miło połechtał zarówno graczy, jak i recenzentów. W podstawowych założeniach był strzelaniną, w której akcję obserwowaliśmy zza wychudzonych ramion Mike'a, po odpaleniu gry szybko okazywało się jednak, że jak najdalej jej do sztampowego klona Tomb Raidera. Pierwszym, co rzucało się w oczy (oprócz świetnej jak na owe czasy grafiki i efektów świetlnych) była dwutorowość akcji. W przynależnych do naszego świata okolicach Nowego Orleanu gracz wcielał się w ludzką formę bohatera, wyposażoną w gustowną flanelową koszulę i okularki. Natomiast po wejściu do mrocznego Deadside, zmieniał się on w swe, nie mniej mroczne, alter ego – Shadow Mana. Oba światy były w dużej mierze otwarte, a kolejne ich części odkrywało się wraz z rozwojem zarówno fabuły, jak i samego protagonisty.

Luźno oparta o komiksy wydawane przez Valiant Comics historyjka przedstawiała galerię ze wszech miar intrygujących postaci. Pomijając głównego bohatera, najciekawiej prezentowali się chyba pełniąca rolę mentorki Nettie – starucha w ciele młodej kobiety, regularnie spółkująca z Mike'iem w celu zachowania „świeżego" wyglądu, a także Jaunty – ofiara niefortunnie przeprowadzonego rytuału, po którym przybrał formę węża uwieńczonego ludzką czaszką w cylindrze. Jaunty stanowił komiczny element całej historii, a jego okraszone irlandzkim akcentem komentarze przyjemnie kontrastowały z raczej ponurym tonem reszty gry. Po drugiej stronie barykady było równie ciekawie – zamiast typowych bossów w postaci wielkiego potwora z mackowatymi narośla mi albo, dla odmiany, wielkiej narośli z potwornymi mackami, w roli głównych antagonistów Shadow Mana zatrudniono pięciu morderców, którzy po śmierci i przejściu do Deadside stali się jeszcze bardziej niebezpieczni niż za życia. Każdy z nich miał swoje specyficzne obsesje, wygląd i modus operandi, czyniąc z nich bardziej pełnokrwiste postacie niż typowych dużych panów czekających na końcu poziomu. Perełką była zwłaszcza postać niejakiego Avery'ego Marxa – wywodzącego się z patologicznej rodziny pogiętego karła, który zwykł odłączać prąd w mieszkaniach ofiar, a następnie polować na nich po ciemku używając noktowizora.

Skoro już mamy nietypowy świat i nietypowe postacie go zamieszkujące, nie powinno dziwić, że także sama rozgrywka i używane w jej trakcie oręż i przedmioty nie należały do prozaicznych. Co ciekawe, odpowiedzialni za grę panowie i panie z Acclaim zdali sobie sprawę z oszałamiającego faktu posiadania przez bohatera dwóch kończyn górnych i możliwości jakie ów anatomiczny fenomen oferuje. Dzięki temu Mike dokonać mógł rzadkiej wówczas wśród bohaterów gier sztuki dzierżenia w obu rękach różnych przedmiotów i jednoczesnego ich używania. Mógł to być np. podstawowy, rozwijany przez całą grę Shadowgun i latarka, albo plujący ogniem Asson i magiczna tarcza. A kończąc kwestię przedmiotów, bodaj najbardziej intrygująco przedstawiało się narzędzie do szybkiego przemieszczania się po rozległym świecie gry, był nim bowiem poszarpany miś-przytulanka niegdyś należąca do zmarłego braciszka bohatera.

Shadow Man ukazał się wpierw na N64 i PC, a jakiś czas później został przeniesiony także na PlayStation oraz Dreamcasta. Wszystkie wersje były do siebie zbliżone, z dużym wyjątkiem tej na PSX, która to maszynka najwyraźniej nie poradziła sobie z silnikiem gry. Rezultatem była notorycznie chrupiąca animacja i zdecydowanie najgorsza jakość grafiki z wszystkich czterech wydań. W 2002 roku na PS2 ukazała się kontynuacja, zatytułowana Shadow Man: 2econd Coming – niezgorsza, choć pozbawiona już nieco uroku pierwowzoru.

Czy warto dziś powracać do Shadow Mana? To zależy w dużej mierze od Waszego progu tolerancji dla kanciastej, prostackiej z dzisiejszego punktu widzenia oprawy 3D. Mimo fachowego designu, pomysłowej rozgrywki i całkiem dojrzałego, choć prostego scenariusza, czas nie był dla Cieniasa zbyt łaskawy. Tym niemniej, jeśli przymknąć oko na ograniczenia techniczne, to nadal kawałek pomysłowej i satysfakcjonującej gry. ■■

PERFECT DARK

Jaka zapowiedź najbardziej wstrząsnęła graczami przy okazji ostatniego E3? Zależy, oczywiście, od osobistych preferencji. Wielu wskaże pewnie Project Natal, inni skupią się na Metal Gear Solid Rising, jeszcze inni na Metroid Other M czy wreszcie PSP GO!. Dla mnie jednak najważniejszą zapowiedzią tej imprezy było ogłoszenie, że na Xbox Live Arcade pojawi się konwersja najlepszej według mnie gry video, jaka kiedykolwiek powstała – Perfect Dark z Nintendo 64. Z tej okazji zapraszam Was wszystkich w podróż do czasów poprzedzających erę Master Chiefa.

Zanim przejdę do Perfect Dark, cofnijmy się nieco bardziej w przeszłość, do roku 1996. Jeżeli mieliście wtedy jakąś konsolę, a do tego lubiliście gry FPP, nie mieliście specjalnego szczęścia. Gry z perspektywą z pierwszej osoby były domeną PeCetów – można było na nich zagrać w takie ówczesne tuzy gatunku, jak Duke Nukem 3D, Blood czy Quake. Oczywiście na PlayStation pojawiały się FPPy, ale na ogół były to konwersje starszych tytułów z blaszaków, które były technologicznie zacofanymi substytutami porządnych, nowoczesnych strzelanin. PlayStation czy Saturn nigdy nie dorobiły się swoich sztandarowych FPPów, budzących zazdrość pecetowców. Inaczej jednak sprawa miała się w przypadku Nintendo 64. Wkrótce po premierze tej konsoli na rynku pojawiły się dwie gry, z których posiadacze konsoli mogli być naprawdę dumni – Turok: Dinosaur Hunter i 007: GoldenEye. Indianin nie będzie nas tu interesował, jednak przygody Jamesa Bonda mają dla serii Perfect Dark znaczenie niebagatelne.

GoldenEye, który zadebiutował w połowie 1997 roku, zrywał z większością schematów w tamtym czasie kojarzących się z gatunkiem strzelanin z widokiem z pierwszej osoby. W miejsce bezmózgiej sieczki wprowadzono eksplorację połączoną z elementami skradankowymi i wypełnianiem rozmaitych zadań. Graczy zmuszono do ruszenia głową także podczas etapów napakowanych akcją. Rozbudowany arsenał, duży wybór gadżetów oraz mnóstwo sekretów poukrywanych na znakomicie zaprojektowanych planszach stanowiło w tamtych czasach novum. Należy także wspomnieć o niesamowitym trybie wieloosobowym, który przypieczętował sukces tej gry i zapewnił jej wieloletnią popularność. Sprzedaż na poziomie ponad ośmiu milionów egzemplarzy w przypadku tytułu dostępnego wyłącznie na jednej platformie robi wrażenie nawet dziś. Zwłaszcza, że Nintendo 64 sprzedano na świecie jedynie 32 miliony egzemplarzy. Kiedy Electronic Arts przejęło licencję Bonda, stało się jasne, że kontynuacji GoldenEye od Rareware nie będzie. A przynajmniej – nie bezpośredniej.

Ponieważ firma nie miała możliwości, a według członków zespołu developerskiego także chęci dłużej zajmować się grami o Bondzie, zapadła decyzja o stworzeniu nowej strzelanki, będącej duchowym spadkobiercą przeboju z Piercem Brosnanem. Gra powstawała długie trzy lata, aby w końcu ukazać się w maju 2000 roku i z miejsca zyskać rzesze wielbicieli. Większość tego czasu zajęły twórcom prace koncepcyjne – położyli szczególny nacisk na stworzenie złożonego i mrocznego, ale przede wszystkim wiarygodnego świata, w którym wszystkie elementy znakomicie do siebie pasują. Projektowano więc uniwersum i lokacje, a dopiero później bohaterów, misje i szpiegowskie gadżety, na końcu sklejając to w jedną, przekonującą całość.

Perfect Dark rozwinął praktycznie każdy patent, którym GoldenEye ujął fanów na całym świecie i dołożył drugie tyle własnych, przełomowych rozwiązań. Akcję gry umiejscowiono w niedalekiej przyszłości, w roku 2023, kiedy to światem rządzą dysponujące praktycznie nieograniczoną władzą megakorporacje. Gra opowiadała o przygodach Joanny Dark, młodej i niedoświadczonej, ale niezwykle utalentowanej i doskonale wyszkolonej agentki Carrington Institute, tajemniczej organizacji przeciwstawiającej się wszechpotężnej, prowadzonej przez bezwzględną Cassandrę DeVries dataDyne Corporation. Przez siedemnaście znakomicie zaprojektowanych i różnorodnych misji akcja rzucała Joannę po całej Ziemi (a nawet poza nią) opowiadając historię konfliktu, który zaczyna się prostym odbiciem zakładnika, a kończy tajną wojną, w którą zaangażowane są trzy rasy z odległych zakątków wszechświata. Opowiadaną historię uzupełniał zestaw ukrytych misji dodatkowych, przedstawiających fabułę z perspektywy innych osób, które były dostępne tylko dla najbardziej wytrwałych graczy. Historia przedstawiona była za pomocą w pełni udźwiękowionych filmików, których na skromnym, 32-megabajtowym kartridżu zmieszczono ponad pół godziny.

TRZY NAJCIEKAWSZE BRONIE W PERFECT DARK

Farsight: Broń opracowana przez specjalistów z wysoko rozwiniętej rasy Maianów. Mimo, iż na pierwszy rzut oka nie różni się działaniem od zwykłego railguna, jej najlepszą cechą jest zintegrowany z systemem namierzania skaner pozwalający prześwietlić ściany. Wystrzelony w tym trybie pocisk przebija ściany i pozwala zabić niczego niespodziewającego się wroga na drugim końcu planszy.

Slayer: Inżynierowie agresywnej rasy Skedarów opracowali tę wyrzutnię rakiet, której drugi tryb strzału pozwala pokierować lotem rakiety z zamontowanej na niej kamerze. Tak kierowaną rakietę można w dowolnym momencie zdetonować. Należy tylko uważać na tak zwane „podwójne kliknięcie" – w co bardziej nerwowych sytuacjach można przypadkiem wcisnąć detonację od razu po wystrzeleniu rakiety popełniając w ten sposób malownicze samobójstwo.

Laptop Gun: Ten powstały w Instytucie Carringtona karabin maszynowy daje się łatwo przemycić, dzięki możliwości zakamuflowania go jako przenośnego komputera. Umożliwia także rozstawienie automatycznego działka stacjonarnego, co niejednokrotnie potrafi odmienić bieg wydarzeń podczas gry.

TRZY NAJORYGINALNIEJSZE PATENTY PERFECT DARK

Inne początki leveli: Mimo, iż Perfect Dark wyraźnie dzieliło akcję między kolejne misje i plansze, były one ze sobą w pewnym stopniu połączone. Na przykład od tego, na którym pokładzie wsiedliśmy do Air Force One w jednej z misji, uzależnione było miejsce, z którego zaczniemy następną. Na pokładzie samego samolotu można było natomiast uruchomić windę ze skuterem, który po opuszczeniu mógł stanowić środek transportu w kolejnej, itd. Szczegół, a dodaje sporo głębi.

Cheaty: W Perfect Dark twórcy przygotowali zestaw cheatów, od standardowych, jak nieśmiertelność czy nieskończona amunicja, poprzez wyłączające światło na poziomie, na odebraniu wrogom broni czy wyposażeniu ich w wyrzutnie rakiet kończąc. Cheaty co prawda uniemożliwiały zaliczanie misji, ale dostarczały masę frajdy. Nie były one jednak od początku dostępne – trzeba było je zdobyć przechodząc misje na konkretnych poziomach trudności, nierzadko w określonym limicie czasowym. Zdobycie wszystkich stanowiło prawdziwe wyzwanie.

Osobowości botów: Mimo, iż w czasach sieciowego grania boty mają coraz mniejsze znaczenie, w Perfect Dark pełniły dość istotną rolę. Oprócz możliwości ustawienia każdemu z nich wyglądu i jednego z sześciu poziomów trudności, Perfect Dark pozwalał także zdefiniować szablon zachowania, według którego postępował on podczas gry. I tak na przykład bot mógł być tchórzliwy i stronić od kontaktu, starać się wziąć odwet na tym, kto ostatnio go zabił, starać się zabijać graczy najsłabszych, pilnować równego rozkładu punktowego w partii, itp. Podobny mechanizm był także w Perfect Dark Zero.

Same poziomy były bardzo różnorodne – od wieżowców i bazy Instytutu, przez laboratoria, skąpane w deszczu ulice Chicago, po bazę Area 51, pokład Air Force One, łódź podwodną czy statek Obcych. Przebijając się przez kolejne plansze gracz wykonywał rozmaite zadania wykorzystując pomysłowo zaprojektowane gadżety: kamery, bomby, skanery czy urządzenia do łamania szyfrów. Każda misja był inna, wraz ze wzrostem poziomu trudności liczba zadań zwiększała się i otwierały się niedostępne wcześniej fragmenty plansz. Często trzeba było także używać argumentów siłowych, których było dostępnych ponad trzydzieści rodzajów. Rozmaite pistolety, karabiny, strzelby, snajperka, miny, granaty, granatniki, wyrzutnie rakiet, kusza, aż po eksperymentalne bronie Obcych – wszystkie one świetnie sprawdzały się w akcji i były znakomicie zaprojektowane. Do dziś żadnej grze nie udało się nawet zbliżyć do poziomu złożoności i różnorodności dostępnych tu środków zagłady. Nie wierzycie? Zajrzyjcie do ramki.

TRZY NAJCIEKAWSZE TRYBY W PERFECT DARK

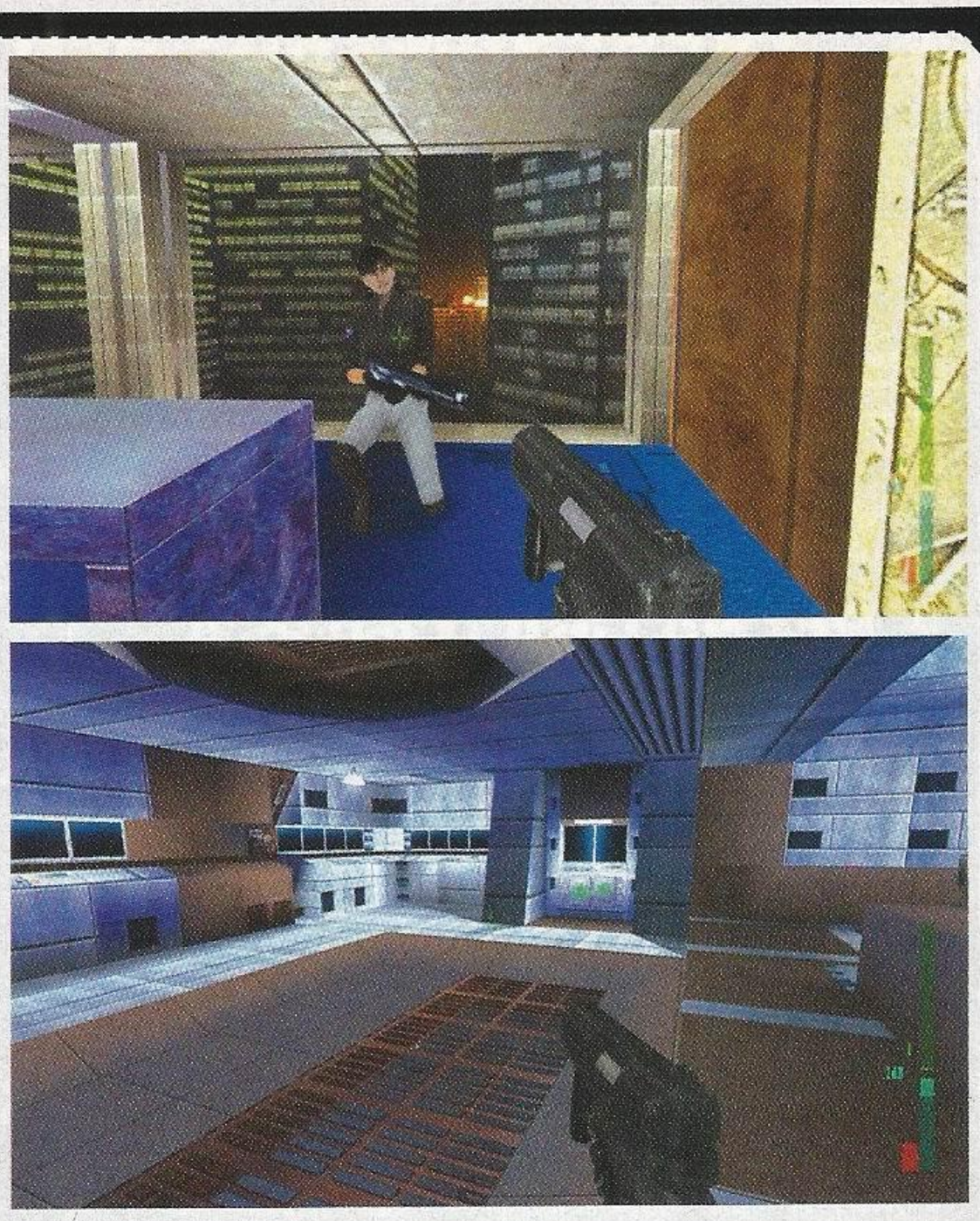
Counter-operative: Tryb Counter-Operative to specjalny tryb rozgrywki dla dwóch osób, rozgrywający się podczas misji znanych z kampanii. Zadaniem jednego z graczy jest ukończenie poziomu i wykonanie wszystkich celów misji, drugi natomiast musi mu w tym przeszkodzić, wcielając się w kolejnych przeciwników. Gdy broniący został zabity, gracz przenosił się do ciała innego przeciwnika, niczym Agent Smith z Matrixa. Gdyby konsola teleportowała go po śmierci do nieodpowiedniego przeciwnika, miał on nawet do dyspozycji tabletkę umożliwiającą popełnienie samobójstwa!

Hacker Central: Jeden z trybów zabawy multiplayerowej, w której punkty przyznawane były nie za zabijanie przeciwników, a za ściąganie danych z terminalu komputerowego umieszczonego gdzieś losowo na mapie. Ściągnięcie paczki danych odbywa się za pomocą specjalnego gadżetu i trwa pół minuty, podczas których gracz jest całkowicie bezbronny. Emocje przy podejmowaniu decyzji, czy jeszcze ściągamy, czy już pora uciekać i się bronić, są niesamowite.

King of the Hill: Celem zabawy było okupowanie przez pół minuty pewnego fragmentu planszy. Gra po każdym zdobyciu punktu losowo wyznaczała inne pomieszczenie, dzięki czemu zabawa była różnorodna. Tryb rozwijał skrzydła z odpowiednim zestawem broni. Kiedy na planszy pojawiały się miny, wieżyczki strzelnicze, niewidzialność czy rykoszetujące od ścian granaty, można było przejmować od wrogów pomieszczenia nawet do nich nie wchodząc!

Na osobny akapit zasługuje Instytut Carringtona, który sam w sobie oferował masę zabawy. Można w nim znaleźć pracowników instytutu, przejrzeć aktualizowane po każdej misji informacje na temat osób i wydarzeń, potrenować korzystanie z gadżetów, a nawet wziąć udział w wymagającym treningu na strzelnicy, gdzie każda z broni miała własny zestaw wyzwań odblokowujących klasyczne bronie z GoldenEye. Oprócz trybu dla pojedynczego gracza całą kampanię można było przejść wraz z kolegą w znakomitym trybie kooperacji. Misje z kampanii posłużyły także do stworzenia jednego z najoryginalniejszych trybów zabawy multiplayerowej, czyli Counter-operative, o którym więcej w ramce.

Multiplayer objętościowo stanowił tak naprawdę osobną grę. Po pierwszym uruchomieniu nie prezentował się zbyt imponująco, ale zawierał zestaw trzydziestu challenge'y, w których walcząc z botami odblokowywało się kolejne mapy, rodzaje botów, tryby gry, opcje konfiguracyjne, bronie i skórki dla graczy. Nawet czterech graczy oraz ośmiu przeciwników sterowanych przez konsolę mogło brać udział w sześciu różnych trybach zabawy, od zwykłego deathmatcha po całkiem oryginalne (patrz ramka). Jednak prawdziwe wrażenie robiła dopiero ilość opcji dodatkowych, którymi można było dowolnie skonfigurować każdy tryb. Od opcji zabijania jednym strzałem, gry w zwolnionym tempie, skonfigurowaniu systemu punktacji, po szczegóły związane z wyświetlaniem radaru – można było się pogubić. Gdy dodamy do tego możliwość podzielenia grających nawet na osiem drużyn, a także fakt, że bazy nie były predefiniowane, a losowe, uzyskamy jeden z najbardziej rozbudowanych trybów multiplayerowych w historii gatunku.



PERFECT DARK XBLA

Jak już wspominałem, zapowiedź Perfect Dark na Xbox Live Arcade to dla mnie najważniejsza wiadomość tegorocznego E3. Czego można spodziewać się po porcie na konsolę Microsoftu? Przede wszystkim nie trzeba bać się wypalenia gałek ocznych – gra będzie chodzić w rozdzielczości 1080p, a wszystkie tekstury zostały dość mocno podpompowane, nie uświadczymy więc niestrawnego dziś rozmycia grafiki tak charakterystycznego dla Nintendo 64. Także niektóre modele wykorzystywane w grze zostały zmienione (np. CMP-150). Nie należy się spodziewać oczywiście cudów, jeśli chodzi o geometrię plansz, ale wygląda to naprawdę smakowicie. Drugą kluczową cechą będzie zwiększona płynność animacji, i choć raporty na temat czy gra działa w sześćdziesięciu klatkach animacji, czy tylko w trzydziestu, nie dają na to pytanie ostatecznej odpowiedzi, wszystko będzie lepsze niż dławiąca się co chwila animacja na rodzimej platformie. Możemy także potwierdzić dwie rzeczy, które na pewno przyciągną do konsoli graczy lubiących takie dodatki – pierwszą będzie tradycyjny komplet achievementów, drugą natomiast leaderboardy, które pozwolą sprawdzić, jak wypadamy na tle innych graczy na świecie. Na końcu warto wspomnieć o tym, że zapowiedziano multiplayer przez Xbox Live, niestety nie wiadomo na razie czy grywalny będzie pełny Combat Simulator (tryb wieloosobowy PD), tryby kooperacyjne, czy jedno i drugie.

Wiele tych rozwiązań, choć dziś wydają się standardem i gry ich pozbawione uznalibyśmy za niedopracowane, było w swoich czasach nowością. Nie było na przykład wcale tak oczywiste, że każda z blisko czterdziestu broni będzie miała osobną animację przeładowania i dwa różne tryby strzału. Nie było oczywiste, że postać trafiona w głowę od razu zginie, trafiona w szyję zadławi się krwią, każdy napotkany w kampanii przeciwnik będzie miał inną głowę, teamom w multiplayerze będzie można nadać nazwy („Debile have taken the lead!"), kombinacja klawiszy zaczerni ekran (dla kamperów), a w rzucony przez kogoś granat można strzelić, aby go zdetonować.

Na sam koniec należy dodać, że Perfect Dark to także jedna z najbardziej zaawansowanych technicznie gier, jakie kiedykolwiek stworzono na Nintendo 64. Wsparcie dla grafiki w wysokiej rozdzielczości, formatu wyświetlania obrazu 16:9 czy dźwięk w Dolby Digital nie były na tej platformie standardem. Niestety – znakomita jakość obrazu miała swoją cenę – gra potrafiła nieprzyjemnie zwolnić, co jest chyba jedyną prawdziwą jej wadą.

Jeszcze miesiąc temu pisałbym w tym miejscu, że powinniście koniecznie udać się na jakiś serwis aukcyjny i rozpocząć polowanie na konsolę z kartridżem, ale na szczęście dziś wystarczy, że zaczekacie do zimy, odpalicie Xbox Live Marketplace i pobierzecie grę. Więcej o zmianach i ulepszeniach, jakie zostaną wprowadzone w konwersji, dowiecie się z odpowiedniej ramki. Jeżeli natomiast ten artykuł zaintrygował Was, i chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej zarówno o oryginalnym Perfect Dark oraz jego prequelu, a także całym uniwersum, zapraszam na stronę www.perfectdark.pl. //blizz

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

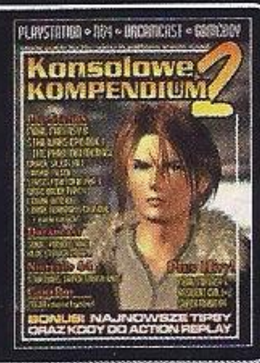
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

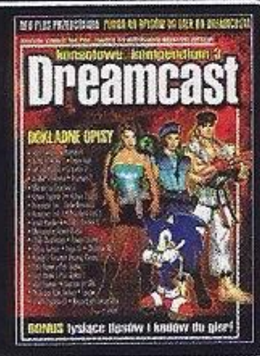
CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



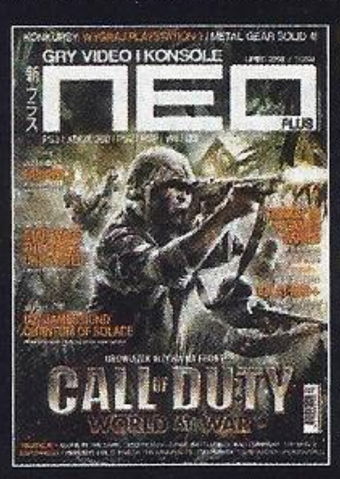
JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl



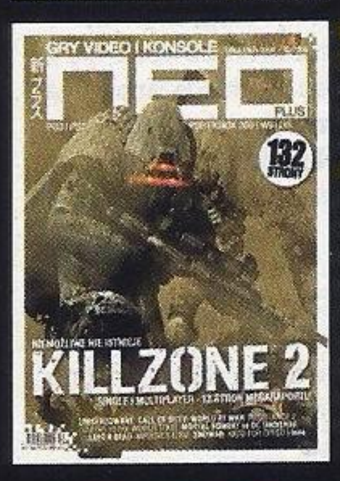
NEO PLUS 112 lipiec 08
SPECJAŁ: Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjał: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
RECENZJE: Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

NEO PLUS 113 sierpień 08
SPECJAŁ: Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjał: Skate 2
RECENZJE: Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

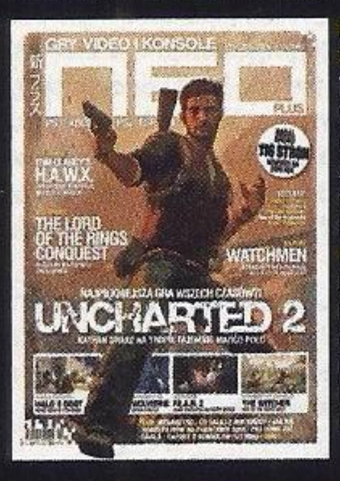
NEO PLUS 114 wrzesień 08
SPECJAŁY: Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
RECENZJE: Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3

NEO PLUS 115 październik 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
RECENZJE: FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

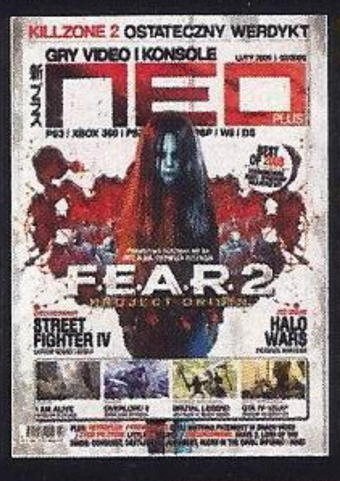
NEO PLUS 116 listopad 08
SPECJAŁY: Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
RECENZJE: Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne



NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne



NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508-651-646 w poniedziałki w godzinach 12-15

RED FACTION®
GUERRILLA™

CAŁA WŁADZA W RĘCE LUDU!

STAŃ NA CZELE ORGANIZACJI RED FACTION – WYZWOLEŃCZEJ GRUPY WALCZĄCEJ Z TOTALITARNYM REŻIMEM NA MARSIE.

PROWADŹ NAJAZDY NA WOJSKOWE TWIERDZE NIEPRZYJACIELA I RÓWNAJ JE Z ZIEMIĄ. W TEJ GRZE MOŻESZ ZNISZCZYĆ WSZYSTKO!

SPRAWDŹ SWOJE ZDOLNOŚCI NISZCZENIA W GRZE WIELOOSOBOWEJ W TRYBACH ANARCHII, OBLĘŻENIA I KONTROLI USZKODZEŃ.

Gra w polskiej wersji językowej na Xbox 360, PlayStation 3 i PC

W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA

16+ www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA

PC DVD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

ODWIEDŹ NOWĄ STRONĘ www.cdprojekt.pl

XBOX 360 XBOX LIVE PLAYSTATION 3

GEO-MOD 2.0 volition inc THQ

© 2008 THQ Inc. Gra stworzona przez Volition Inc. Saints Row 2, Volition Inc, THQ i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. CD Projekt jest zastrzeżonym znakiem handlowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich właścicieli. PS3 oraz PLAYSTATION są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Comupter Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live Windows są znakami handlowymi grupy Microsoft.

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Strumień listów nie ustaje. Jeszcze trochę i zapomnę jak to było nie mieć pokaźnej porcji Waszych opinii i spostrzeżeń do wyboru. No i bomba, nie przestawajcie. W tym miesiącu witamy także, po krótkiej nieobecności, SMSy, także możecie bez obaw spamować naszą skrzynkę odbiorczą. Poczytnej lektury.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Cokolwiek dwuznaczne to „lubimy te sesemeski"' ;). No ale ogólnie robicie nam, czytelnikom, dobrze. I oby tak dalej :)

Jak widać, od tego numeru wznowiliśmy robienie Wam dobrze, więc zachęcam wszystkich do ulżenia sobie przez spryskiwanie nas sesemeskami.

↘ Yo. Jeden strzał: Jaka bijatyka na X360 dla laika w temacie? Pozdro, szacun.

Yo. Soulcalibur 4 wydaje się najbardziej masherskoprzyjazna.

↘ Wyjdzie może kiedyś jakaś część Harvest Moon na PS3?

Nie zapowiedziano niczego konkretnego, ale jest szansa, że będący w produkcji Harvest Moon Online zawita na maszynie Sony.

↘ Jaką graficznie i misyjnie dobrą grę na PS2 mógłbyś mi polecić? Chodzi mi o strzelanki, dobrą przygodowkę, aczkolwiek może być również gra typu wyścigi. Pozdro.

Graficznie i misyjnie, powiadasz? Jeśli to oznacza po prostu tytuły ładne i grywalne, to jest ich całkiem sporo. Z kategorii „pierwsze z brzegu": Strzelanki – TimeSplitters czy inny Killzone. Przygodówki (rozumiem, że nie chodzi o klasyczne point'n'click) – Okami, Shadow of the Colossus. Wyścigi – cokolwiek z logiem Burnout albo Gran Turismo. Nie wiem czy dokładnie o tego typu gry Ci chodziło, to „misyjnie" lekko mnie zafrapowało.

↘ Gulash liczył na jakieś szokery na E3, jednego już ma. Nowy MGS i to na Xboxa 360. Pozdro dla całej redakcji. TOMEK Zielonka.

Gulash, czy czujesz się wystarczająco zszokerowany? [gsh: żaden szoker, to multiplatforma i bez Hideo u steru]

↘ Siemanko. Czy jest szansa, że zrobicie kiedyś zestawienie najlepiej sprzedających się gier ever? Chodzi mi o ilość sprzedanych egzemplarzy. Pewnie nie tylko mnie takie zestawienie, by interesowało (chyba). Pozdro dla Ciebie Doktorku i dla całej ekipy. /Bu-Bu

Hmm. W sumie czemu nie. To by mi chociaż raz zaoszczędziło nieco wysiłku z dobieraniem tytułów. Jeśli więc w nieodległej przyszłości ujrzysz w Retro listę dziesięciu najlepiej sprzedających się gier wszech czasów, to wiedz, że to Twoja sprawka.

↘ Witam! Mam problem z grą Resistance Retribution, mianowicie nie wiem jak przejść poziom Cloven Stronghold.

Może bylibyśmy w stanie pomóc, ale przydałyby się trochę bardziej szczegółowe dane, tzn. w którym dokładnie momencie się zaciąłeś. To uwaga na przyszłość do podobnych pytań – bądźcie konkretni, nie możemy pozwolić sobie na drukowanie w FAQ solucji do całych poziomów.

Z PAMIĘTNIKA OLDBOJA

Witam najserdeczniściej jak potrafię!
Serdeczność owa wynika z faktu takiego, iż jestem Waszym czytelnikiem od pierwszego numeru (tak, tak Panie redaktorze naczelny)... NEO. Tego bez „plusa". Właściwie to czytałem też Secret Service. Inne „sekrety" również, na przykład „Topowy Sekret". Jestem więc oldboyem i nie wstydzę się tego! Co więcej śmiem twierdzić, że jestem klientem idealnym! Kupowałem każdy numer Waszego pisma. Każdy! Niektóre nawet dwa razy, gdy jakiś egzemplarz zagubił się w czasie wakacyjnych wojaży. I nie, nie chcę w związku z tym żadnej nagrody. I nigdy nie zdarzyło mi się narzekać na okładkę, czy na termin ukazania się pisma w kiosku. Rozumiałem i rozumiem, jak dużo czynników wpływa na taki termin i zawsze cierpliwie czekałem. Szanuję Waszą pracę, bo zwyczajnie jest za co! I dlatego Was kupuję.

▶ Bardzo miło to słyszeć. A właściwie widzieć.

To tyle tytułem tego przydługiego wstępu. Teraz napiszę o co mi właściwie chodzi. Otóż chyba z milion razy chciałem napisać jakiś liścik do redakcji swego ulubionego periodyku, ale jakoś się to nie udawało. Aż do teraz. Nazbierało mi się przemyśleń okołogrowych i eksplodowałem! Usiadłem do kompa i piszę... A, że człowiek ze mnie uporządkowany będę swe przemyślenia zapodawał w punktach. Zatem...

1. Zastanawialiście się kiedyś nad wpływem charakteru, temperamentu człowieka na sposób grania? Bo ja tak. Otóż, kiedy już zaraziłem swoją paczkę kumpli zarazą konsolową (wcześniej wszyscy mieli KOMPUTERY), a konkretnie szarą jej odmianą, i kiedy każdy już miał swojego PSXa, graliśmy grupowo (hehe) wieeele dni i nocy. I każdy grał inaczej. Na przykład jeden kolega znany ze swego roztargnienia i talentu do niszczenia wszystkiego czego się dotknie, grał naprawdę adekwatnie do swego ja. Chaotycznie, zawsze coś spartolił w ostatniej chwili. Podczas wyścigów w GT używał metody jazdy zwanej „gnaj i przypierdziel". Polegającej na gnaniu na złamanie karku na każdej prostej, a przy najbliższym zakręcie... BUM! Kolega tenże znany był (i jest) z tego, że zawsze działał niestandardowo. Zawsze szedł pod prąd. W tym samym GT rzeczony kumpel jako jedyny jeździł używając widoku z tyłu auta. W Tekkenie zaś wciskał wszystko co popadnie i jak popadnie nie bacząc na obronę. Wybierał dziwne postaci, nie blokował, bo nie lubił. I dostawał baty... Ja z kolei jestem dość niecierpliwy i wielokrotnie zdarzało mi się stać w mojej ukochanej FFVII przed problemem „gdzie mam teraz iść". Mój brat (do niego jeszcze dojdę), poproszony o pomoc, zawsze wypowiadał coś w stylu: „O rany! Znowu nie czytałeś dialogów. Przecież po wyjściu z wioski Barret powiedział, że musicie iść do...". Być może i powiedział, ale strasznie długo tam gadali i faktycznie kilka razy wcisnąłem X (a może O) za szybko :) Mój wspomniany przed chwilą brat jako osoba skrupulatna, spokojna i cierpliwa przeszedł Finala siódmego kilka razy. Oczywiście zaliczył wszystko na milion procent, zawsze wiedział gdzie iść, postacie levelował na maxa i wykańczał wszystkie Behemoty czy inne Bahamuty. Jak to ktoś kiedyś mądrze powiedział: „co głowa to rozum, co d**a to smród". A ja mówię: „co głowa to sposób grania". Najlepsze zaś w tym wszystkim jest to, że każdy z nas czerpał na swój sposób z grania radość!

▶ Scyro prowde gadocie, co mogę potwierdzić na własnych doświadczeniach. Jeden z moich znajomków specjalizował się na przykład w graniu głupawym. Obojętnie jakiej gry mu się nie wcisnęło, potrafił sprawić, że jej bohater wychodził na kretyna. Jego kontakty z Powrotem Króla, w którym uskuteczniał „głupi krok Aragorna" (za pomocą przemieszczania się przy jednoczesnym ciągłym wciskaniu przycisku odpowiedzialnego za, bodajże, dobicie konającego) doskonale rozweselały zgromadzone przy konsoli towarzystwo i wywoływały wszechobecnego rotfla. Ja sam z kolei bywałem wzywany do tzw. „trudnych przypadków", takich jak wklepanie długaśnej kombinacji w Mortalu, żeby odpalić jakiegoś wyjątkowo fajnego fatala, albo odblokować coś w Konqueście. Ot, specjalizacja.

2. Multi-line czyli multiplayer on-line.
Strasznie nie podoba mi się ta moda na granie multi w sieci. Moim zdaniem to zabija ducha grania. Wrócę do mojej młodzieńczej paczki kumpli. Granie w dziesięciu (oczywiście na zmianę) w Tekkena 3 czy GT czy, nieco później – już na PS2, w Devil May Cry lub Amplitude to coś, co będę pamiętał do końca życia. Kupa, naprawdę wielka kupa radochy z grania i obcowania z kumplami. Bezcenne... Granie przez sieć zabiera ten kontakt z ludźmi. Zabiera dużą część radości. I choć to oczywiście moje subiektywne zdanie, to nie myślicie, że sukces Wii wziął się stąd właśnie? Te ich durnowate (mini) gry pozwalają bawić się grupom znajomych. Stawiają na bezpośredni kontakt. Na śmiech z niepowodzeń kolegi czy koleżanki. To jest ich siła. W dzisiejszych czasach, listów on-line, płacenia on-line, zakupów on-line czy (tfu!) seksu on-line pojawia się pomysł Nintendo, by zgonić ludzi do jednego kwadratu i kazać im machać wiilotami. Genialne.

▶ Też zgoda (straszniem spolegliwy dziś). Co prawda listy online, płacenie online i zakupy online to akurat ze wszech miar wygodne ustrojstwa, ale w kwestii gier... Nigdy nie zdarzyły mi się tak wesołe sytuacje podczas grania w sieci, jak w (coraz rzadszych niestety) przypadkach posiedzeń z kumplami przy telewizorze. Oczywiście zalety tego pierwszego są dość oczywiste – nie dość, że można w niemal dowolnej chwili znaleźć chętnego do wspólnej gry (bez potrzeby burzenia życia osobistego kumplowi), to jeszcze można zmierzyć się z graczami z różnych (czasem dość egzotycznych) miejsc świata, dając upust swym paskudnym nacjonalistycznym odruchom. Dlatego nie dziwi mnie ani to, że granie przez sieć zdobyło sobie tak wielką popularność, ani też fakt, że rozgrywka wieloosobowa niemal zupełnie przestała mnie interesować.

3. Ekonsola
Tu mi się pewnie dostanie, ale co mi tam. Jako chemik z wykształcenia i jako taki znawca tworzyw sztucznych nie potrafię nie myśleć o tych tonach plastiku i elektroniki wyprodukowanych przez Sony, Nintendo czy Microsoft. A, że poglądy mam raczej pro ekologiczne, to martwi mnie to nieco. Taki na przykład polietylen rozkłada się około 500 lat. Czyli około 20 pokoleń! Jednym słowem, taka obudowa od konsoli będzie na tej planecie „żyła" dłużej niż my, nasze dzieci, nasze wnuki, prawnuki, praprawnuki i tak jeszcze kilkanaście razy „pra"! Policzyłem, że peesdwójki wyprodukowane w ilości ok. 100 mln sztuk (dobrze gadam?) ułożone jedna za drugą utworzą linię o długości większej niż pół obwodu kuli ziemskiej! Grrrrrrr! A to same PlayStation 2! Dlatego też nasuwa mi się pytanie – czy producenci konsol poruszyli kiedyś temat choć częściowego recyklingu padniętych konsol? Czy coś o tym mówią? Jeśli nie, to może trzeba pomyśleć o tym za nich? Może warto byście Wy o tym wspomnieli. O tym, że elektrośmieci (a konsole to elektrośmieci jak nic) nie można wyrzucać do śmietnika! Że w większych miastach są składowiska odpadów tego typu. Może warto powęszyć gdzie takie miejsca są? Co o tym myślicie?

▶ Co prawda jako dumny ignorant, także w sprawie ochrony środowiska, uważam, że Matka Natura i bez naszej opieki zatańczy na grobie ludzkiej cywilizacji i nawet te stosy rozkładających się peesdwójek nie zepsują jej samopoczucia, tym niemniej postanowiłem wyjątkowo przysłużyć się chlubnej idei. Dlatego też wszelki posiadany sprzęt elektroniczny łącznie z oprogramowaniem każę złożyć ze sobą w mogile niczym wódz barbarzyński otoczony trofeami. W ten sposób przynajmniej nie rozrzucę swoich elektrośmieci na większym obszarze.

4. Powszechność konsol w Polsce.
Jestem nauczycielem. A co mi tam, przyznam się. Uczniowie – czytelnicy enplusa – belfrowie też grają! Może i jest ich niewielu, ale są. Ale do rzeczy. Jako belfer mam kontakt z młodzieżą w wieku gimnazjalnym. W klasie, której mam szczęście być wychowawcą (w skrócie – wychem) konsolę nowej generacji ma.... Jedna osoba!!! Jeszcze jedna ma PSP. I to tyle. W innych klasach jest podobnie! Wszyscy grają na piecach. Oczywiście on-line! Gdzie te upowszechnianie się konsol? Gdzie ten mainstream? Albo raczej – kiedy? Jako nastolatek grający na szaraku myślałem, że kiedy przekroczę trzydziestkę konsole będą mieli wszyscy. Wszyscy będą wiedzieli, co to takiego te pady, fajnale, tekeny i inne takie. A tu... Polska rzeczywistość... Chyba, że to tak tylko na Podlasiu. Mieszkam w Białymstoku, czyżby to na tych północnych, dzikich rubieżach naszego kraju konsolowy czas nie płynął?
Na razie to tyle. Wystarczająco się rozpisałem i nie wiem czy dobrniecie do końca. Teraz pewnie napiszę coś za kilka lat. A może nie... Trzymajcie się! Wytrwałości i pracowitości życzę! Tańszych konsol, lepszych gier, miłych spotkań ze znajomymi (przy konsolach) i w ogóle i takie tam!
PK

▶ Przede wszystkim, serdecznie gratuluję wytrwałości koniecznej w pracy belfra – ciężka fucha, coś niecoś o tym wiem (i nie mówię tylko z perspektywy byłego ucznia). Poza tym, myślę że kluczowy w podanym przez Ciebie przykładzie jest ów nieszczęsny wiek gimnazjalny. Konsole to nadal, niestety, droga sprawa dla przeciętnego Polaka, a tym bardziej dla nastolatka. PC co prawda jeszcze droższe, ale dzieciakom dużo łatwiej usprawiedliwić taki zakup przed rodzicami. Pamiętam jak mój staruszek wywracał oczami na najmniejszą wzmiankę o dofundowaniu mi maszynki stricte do gier. Pozdrawiam serdecznie i dzięki za ciekawy list. Do przeczytania za kilka lat.

MARCHEWKOLOGIA

Heloł.
Z chęcią podzielę się z Wami tym jak ja widzę achievementy/trofea. W moim przypadku to działa trochę jak marchewka. Tak, marchewka, co się dziwisz? Moją pierwszą grą na konsole nowej generacji był Uncharted. Gierka ciekawa, granie w nią sprawiało mi przyjemność. Gdy przeszedłem całą, zobaczyłem jakie pucharki jeszcze mogę za nią zdobyć i zabrałem się do dzieła. Niektóre banalne, niektóre dawały w kość i bez Youtube się nie obeszło :P Oczywiście jednym z osiągnięć było przejście gry na najwyższym poziomie. Przeważnie przechodziłem gry na normalu i zabierałem się za następną pozycję, a jeżeli gra mi się podobała, wracałem do niej po czasie, aby przejść ją na wyższym poziomie. Tutaj jak „osiołek" postanowiłem pobiec za marchewką. Jakie było moje zdziwienie, gdy ta gra pokazywała coraz to nowe oblicza. Nagle nabrała kolorów. Możliwe, że gdyby nie puchary, gra kurzyłaby się na półce i nie poznałbym jej magii. Jednak to nie był jedyny przypadek.

▶ Podobny argument zwykło prezentować mi regularnie kilku znajomych. Jak dla mnie wszystko gra dopóki autentycznie nie zmuszamy się do grania byle tylko nabić ten cholerny tysiąc punktów. A to się zdarza. Osobiście zdaję się być odporny na urok owej marchewki, pierwszym wymaksowanym przeze mnie tytułem był – wstyd się przyznać – Resident Evil 5. Raptem dwa miesiące temu. Co prawda większość osiągnięć „zrobiło się" przy okazji, podczas przechodzenia gry, jednak po raz pierwszy w życiu w pewnym momencie zerknąłem na ich listę, po czym z rozpędu wykonałem pozostałe. Już myślałem, że złapałem bakcyla i teraz przyjdzie mi katować każdą grę tygodniami, żeby tylko powiększyć GS. Wygląda jednak na to, że stoczyłem się na powrót do stanu tumiwisizmu – kiedy nadrabiałem niedawno Ninja Gaiden 2, po przejściu gry zerknąłem z ciekawości na listę achievów. Po szybkiej kalkulacji, wg której w celu nabicia pełnego zestawu punktów musiałbym przejść grę jeszcze z osiem razy, powiedziałem sobie: „Nie ze mną te numery, Itagaki".

Następną grą był BioShock. Gra na normalu spełniła moje oczekiwania, lecz nic więcej. Gdy zobaczyłem pucharek za przejście gry na najwyższym poziomie bez vita chambers, oczywiście długo się nie zastanawiałem. Dopiero na tym poziomie gra zaczyna pokazywać pazurki. Jak tu przechytrzyć dużego tatuśka i dobrać się do jego małej dziewczynki (wiem, dziwnie to brzmi). Może ze pomocą splicerów albo zastawić masę pułapek, albo wyręczyć się kamerkami? Możliwości jest wiele, a odkrywa się je niestety dopiero na wyższym poziomie, bo po co robić sobie kłopot na niższym, jeżeli tatuśka łatwo ubić za pomocą broni lub plazmidów?

▶ Akurat gry pokroju BioShocka przechodzę niemal zawsze tylko raz. Po prostu, w przypadku tytułów, których ukończenie jest tak unikalnym doświadczeniem, lubię zostawiać sobie to dziewicze spotkanie w pamięci i nie rozcieńczać go kolejnymi podejściami.

Co do Killzone'a 2 może najwyższy poziom nie dał mi na nowo odkryć gry, lecz satysfakcja po zabiciu Radka była ogromna. Aż chciało się krzyczeć „This is ISAAAAAA". Tutaj też, gdyby nie końcowa nagroda, miał bym gdzieś Radka i jego kolegów, choć muszę przyznać, że jestem dość uparty. Jednak nie każdą posiadaną grę przechodzę w 100%. Szkoda mi czasu na gry, które nie sprawiają mi frajdy. Za takie GTA IV nawet gdybym miał dostać 10 marchewek nigdy się nie zabiorę, bo po prostu mnie nudzi. Przeszedłem ją, ale nie bawiłem się w zbieranie osiągnięć.

▶ To się chyba nazywa rozsądnym podejściem do sprawy.

Tak więc, gdyby nie położone marchewki na mojej drodze, nie dane by mi było poznać smaczków pewnych gier i delektować się nimi do ostatniego poziomu. Prawdopodobnie sytuacja ta powiązana jest ze zmniejszaniem poziomu trudności w grach, o czym pisaliście. Przechodzenie gry od razu na najwyższym poziomie, który jak się okazuje najczęściej daje najwięcej przyjemności, może przynieść wiele frustracji przez utknięcie w jednym miejscu lub po prostu z braku znajomości gry. Na przykład nie wyobrażam sobie przejścia BioShocka na najwyższym poziomie bez znajomości plazmidów, toników itp. Często też nie przechodzimy gier na większym poziomie trudności z braku czasu lub dużej ilości gier czekających w kolejce i aż proszących, aby je włożyć do napędu. Dlatego w moim przypadku puchary, czyli wirtualne nagrody, motywują do wyciśnięcia z gry ostatnich soków, co w wielu przypadkach wychodziło na dobre.
Na koniec chcę podziękować za rzetelny i rzeczowy magazyn o grach, który wydajecie. Przy wyborze gier kieruję się Waszymi recenzjami, na których się jeszcze nie zawiodłem. Tak trzymać ludziska.
Igor

▶ Łał, to chyba najlepszy komplement, jaki można sprawić pismu o grach. Dzięki.

PS: Ciekawe czy kiedykolwiek wprowadzą „prawdziwe" nagrody za achievementy/trofea. Za pewną ilość osiągnięć dostawalibyśmy grę do ściągnięcia lub pewną kwotę przeznaczoną na zakup gier poprzez XBLA/PSN.

▶ Hehe, kiedy pierwszy raz usłyszałem o idei osiągnięć, byłem pewien, że będzie to wyglądać właśnie tak, jak piszesz. Po czym, dowiedziawszy się, że punkciki nie mają żadnego praktycznego zastosowania, popadłem w lekką konfuzję, myśląc: „To kto przy zdrowych zmysłach będzie się męczył, żeby je zbierać?". O naiwności.

OKŁADKI, LICZBY I HARDKOR

Witam!
Mam 20 lat, nie pije od 7... Sory, nie ten adres. Po kilkugodzinnej lekturze Waszych wypocin (również w tym kącie) oraz konkurencji nasunęło mi się kilka refleksji...

▶ Czekam z wypiekami na twarzy!

Po pierwsze (nie mówię, że jest to działanie celowe), czytając kolejne teksty natrafiłem w końcu na RED DEADa. Zacząłem czytać podczas jazdy autobusem i... myślałem, że wziąłem stary numer PSXE. Początek był prawie identyczny (zauważam, że Wasza gazeta wychodzi nieco później). Nie wiem, czy możecie cytować ich, więc odpuszczę sobie przepisywania całego akapitu. Nawet jeśli nie jest to xero (co uważam za prawdziwsze) to myślę, że stać Was na to, aby wymyślać coś niepowtarzalnego, ciekawego. Zresztą, gdybym ja pisał taki tekst, też bym od tego zaczął. Jednak ciekaw jestem Waszej odpowiedzi.

▶ Szczerze mówiąc, nie do końca czaję kontekst, ale jeśli chodzi o numery obu czasopism z tego samego miesiąca, niespecjalnie jest o czym mówić. To, że jedno pismo pojawia się w kioskach trochę wcześniej nie znaczy, że drugie nie jest wtedy gotowe do druku.

Po drugie, chciałbym tknąć działu Retro i listu gostka z poprzedniego numeru. Keeveek, czy Ty się dobrze czujesz człowieku?? Bez urazy Panowie, ale porównywanie Was do Jamesa jest lekko nie na miejscu. Jest obraźliwe i dla niego, i dla Was. Zgadzam się z tym, że ciężko jest opisywać coś, co było już opisane miliony razy i dopisać coś własnego, nowego. James jest niepowtarzalny i absolutnie nikt go nie skopiuje. Jeśli mógłbym coś dodać od siebie (pisałem do wielu serwisów retro – recenzje, arty, itp.) to moglibyście dodać więcej opisów gier na daną platformę. Upraszczanie do listy najlepszej 10 to kapa :D
Ale to tylko moje spostrzeżenia i nie krytykuje nikogo za to ;)

▶ Co do pierwszej kwestii – wypowiadałem się w zeszłym miesiącu. Co do ostatniego spostrzeżenia – zgoda, ale o ile nie posiadasz patentu na gumowy papier, mieszczący do 10 razy więcej tekstu na stronę, nie widzę specjalnej alternatywy. O większości ze wspomnianych w Retro gier można by pisać długaśne artykuły – co zresztą kiedyś robiono, ale mając pod ręką te 9-10 stron nie mogę sobie na to pozwolić. Wychodzę więc z założenia, że te tytuły miały już swoje 5 (a czasami dużo więcej) minut, ja je tylko przypominam.

Po trzecie: konkurencja. Ostatnio ktoś do Was napisał pytanie dlaczego PSX (jedyna Wasza konkurencja i chyba jedyna równie ciekawa gazeta) mianuje się największą gazetą o konsolach. Odpowiedz była zaskakująca „a kto im zabroni". Zaraz, zaraz... to może Wy napiszcie sobie „jesteśmy hardcorem". Kto Wam zabroni?

▶ Ktoś, komu zachce się sprawdzić, czy wspinamy się na budynki po kablach od Internetu.

Chodzi o to, że to unikanie prawdy. Nie znam liczb, ale skoro nadają sobie taki tytuł musi być powód. Może większa sprzedaż? Boicie się takich tematów? Nie każcie komuś wierzyć, że ktoś pisze o sobie takie rzeczy, bo sobie nic innego nie mógł na okładkę wymyślić.

▶ Szczerze: Też nie znam liczb i w ogóle ja tu tylko sprzątam. Liczba sprzedanych egzemplarzy czegokolwiek nie stanowi dla mnie, sama w sobie, specjalnej rekomendacji, dlatego też nie boli mnie specjalnie co kto napisze na okładce swojego magazynu. Chyba, że będzie to coś niemiłego o mojej mamie.

Po czwarte, dodatki: Wiem, że piszą do Was idioci pełni wiary, że wkrótce będziecie dodawać dema na DVD albo coś podobnego. Jednak dodanie plakatu (np. do działu starych konsol) jest realne. Cena wzrośnie – to normalne. Nie oszukujmy się, każdy normalny, kto Was ceni, kupi gazetę, a nie ściągnie PDFa. Doceńcie nas, prawdziwych czytelników. PDFu sobie na ścianie nie powieszę, a np. Mariana albo Kunio Kuna z NSL bym nad swoim 42 widział ;)

▶ Pytanie czy reszta czytelników, obojętnie – prawdziwych czy sztucznych, podziela Twoje podejście.

Dobra kończę wypociny, bo i tak macie swoje zdanie ;) Aha, no i skoro prosiłeś ostatnio, to nie piszę, że wiem, że nie wydrukujesz tego listu, hehehehe. Pozdro dla ekipy – trzymajcie poziom ;)
Konrad

▶ Pozdro, prowokatorze.

DESTRUKCYJNA SIŁA SŁOWA PISANEGO

Siemanizacja.
Chciałem całej redakcji bardzo podziękować za czerwcowe NEO. Byłem tak „wygłodzony", że nie czekając na dotarcie do domu zacząłem je od razu przeglądać i tak zaaferowałem się artykułem o inFamous, że zwichnąłem nogę. Teraz mam cztery tygodnie na bezczynne siedzenie w domu. Nareszcie nadrobię zaległości, bo przez pracę mam kilka niedokończonych projektów, jak choćby Dead Space czy K2 online. Jeszcze raz dziękuję i pozdrawiam cała redakcję. W załączniku fotka tego nieszczęścia :)
Oz

▶ Dzięki, stary. Teraz możemy napisać na okładce: „Powodujące najwięcej urazów pismo o konsolach w Polsce".

O OBCINANIU PALCÓW, WIRTUALNYM SEKSIE I ŁAŃCUSZKACH Z GG

Mój numer na GG jest dość prosty do zapamiętania

Stąd też wiele osób wpisuje go sobie jako numer do notatek. Wysyłają mi linki do jakichś aukcji, wklejają fragmenty wypracowań, a nawet czasem łańcuszki szczęścia, które mają uratować mnie, moją rodzinę, dzieci i dziadków. Żyjących, zmarłych – wszystkich. Do tego także chomiki, koty, meble i samochód. Wszystko to wyłącznie, jeśli roześlę to, co dostałem w iluś tam kopiach po całym świecie. Czasem, kiedy na przykład po dwudziestu cztrech godzinach loguję się na konto i nic nie zastaję, mam poczucie niezadowolenia, a nawet zawodu.

Od czasu do czasu ktoś podaje także mój numer na jakiejś stronie portalu społecznościowego, wpisując cyferki ot tak, żeby coś było wpisane. Wtedy mam najciekawsze wiadomości. „Masz fajne cycki, pojedźmy razem na wakacje" na przykład. Albo: „Zasponsoruję ci trzy tygodnie w Irlandii i dam pracę u siebie w firmie". Kryzys się mnie nie ima dzięki temu numerowi. Albo wręcz: „dlaczego przestałaś się tak nagle odzywać, ździro! Czy tylko tyle dla ciebie znaczyłem? Jesteś po prostu…" dalej się nie posunę w cytatach, bo łatwo się domyślić o co chodzi. A do tego pierdyliard „siema" i „poklikamy", na które nigdy nie odpowiadam. Ale ostatnio – zaskoczenie. Nagle na GG widzę wpis: „W co grasz?". Nie znam numeru, akuratnie siedzę i pykam sobie na iXie, dłubię w nosie i nieco mi się nudzi. Więc coś mnie tknęło najpierw by odpisać: „a kto to?", potem: „w nic", a wreszcie piszę prawdę. „I jak?" odpisuje ktoś z GG. „Szukam jednego acziwmentu" – odpisuję w ponglishu… Zostawmy tę scenę, wrócimy tu.

Ludzkość wykwitła na ludziach, którzy umiejętnie szukają okazji. Badacze strategii sukcesu oceniają nawet, że umiejętność korzystania z okazji i elastyczność jest jednym z wyznaczników większej kasy w życiu. Mówią tak: lamusy, kiedy idą na imprezę poznać miłość swojego życia i nie ma tam nikogo „pięknego", uważają wieczór za stracony. Detektywi sukcesu sprawdzają czy nie ma tam na przykład kogoś, kto w takim razie nadałby się na przyjaciela, albo kolegę. Skoro już są na tej imprezie, to starają się ją wykorzystać maksymalnie. I to pewnie lepszy sposób. Już jaskiniowcy podzielili się na tych, którzy polowali i na tych, którzy może polowali słabiej, ale wmówili reszcie, że ich talent do malowania jest równie ważny, jak zdobycie mamuta. Inni nie umieli ani malować, ani polować, ale ustalili, że skoro umieją ładnie mówić i kochają zioła, to będą udawali, że przemawia przez nich bóg traw i zielsk wszelakich. I zostawali wyroczniami. Każda wojna stawała się instytucją. Broń, zasoby, kobiety, niewolnicy. Za linią frontu grupa zbieraczy kosztowności z trupów. Bo oczywiście można było walczyć, a można było z synami z rana wybrać się na pole bitwy i z jeszcze konających pozdejmować to i owo. W razie, gdyby się bronili, dobić – żeby ktoś się przypadkiem nie zgłosił po buchnięty pierścień, tym bardziej, jeśli zdjęty był wraz z palcem. Za każdym razem, kiedy się coś dziwnego dzieje, ludzie zastanawiają się kto na tym straci i skorzysta. Czy wynalezienie silnika na wodór to kasa z rynku, czy kasa od korporacji naftowych za to, żeby tego pomysłu nie ujawniać światu? Czy Korei opyla się spuścić bombę, czy nie? Czy niemoc w szukaniu Bin Ladena może być efektem silnych udziałów jego rodziny w rynkach naftowych, czy nie? Czy można wymyślić jedną szczepionkę na grypę, czy opłaca się raczej co roku wprowadzać nowe szczepionki? Każda dziedzina życia ma swój biznes. Sztuczka polega na tym, by go odkryć i wdrożyć. Jedni korzystając z wielkości rynku samochodowego tworzą komisy, inni kradną anteny, a jeszcze inni myją szyby na światłach. Tak to już jest. Tropicieli sukcesu nie brakuje.

Tymczasem ja piszę na GG o moich problemach z acziwmentem. I wiecie, co dostaję za wiadomość? Pewnie już się domyślacie, hehe…

- Na X360? Robię ratingi. Najtrudniejsze acziwmenty, leveluję postacie, nabijam punkty.

Oko mi się zaświeciło.

- A za ile? – pytam.

- Od 2 złotych w górę, zależy co chcesz.

- Tanio! – podjudzam.

- Teraz są wakacje, więc opuściłem. Potem znowu drożej, więc się opłaca. Dla stałych klientów zniżki.

I teraz uwaga – będzie najlepsze!

- Jestem zaufanym forplayerem i mam paru sławnych klientów z branży w Polsce.

- Jakiej branży? – pytam.

- Branży growej. Dziennikarskiej.

Ojś, pomyślałem sobie. Po pierwsze – „forplayer", czy to od „fordansera"? Po drugie, czy koleś wie, kim ja jestem? A jeśli tak, to skąd? A jeśli tak, to bazuje na referencjach od innych, czyli ma naprawdę łeb do tego typu projektów. Myśli przeleciały mi jak torpedy. Że gry dorobiły się oprócz breloczków, koszulek, pudełek, torebek, książek, albumów, płyt, itp. – zupełnie nowej gałęzi nieopodatkowanego przemysłu. Ciekawe jednak, kto się na to decyduje? Postanowiłem, niczym wprawny pedofil, uzyskać zaufanie rozmówcy na czacie, a potem dopiero uderzyć w czułe punkty.

Pogadaliśmy więc o bzdurkach i na koniec spytałem

- A ile zarabiasz na tym?

- Nie powiem.

- To daj jakiś miernik, nie wiem. Cokolwiek. Kasy ci nie ukradnę, a i tak pewnie lepszy od ciebie nie będę. Nie mam na to czasu.

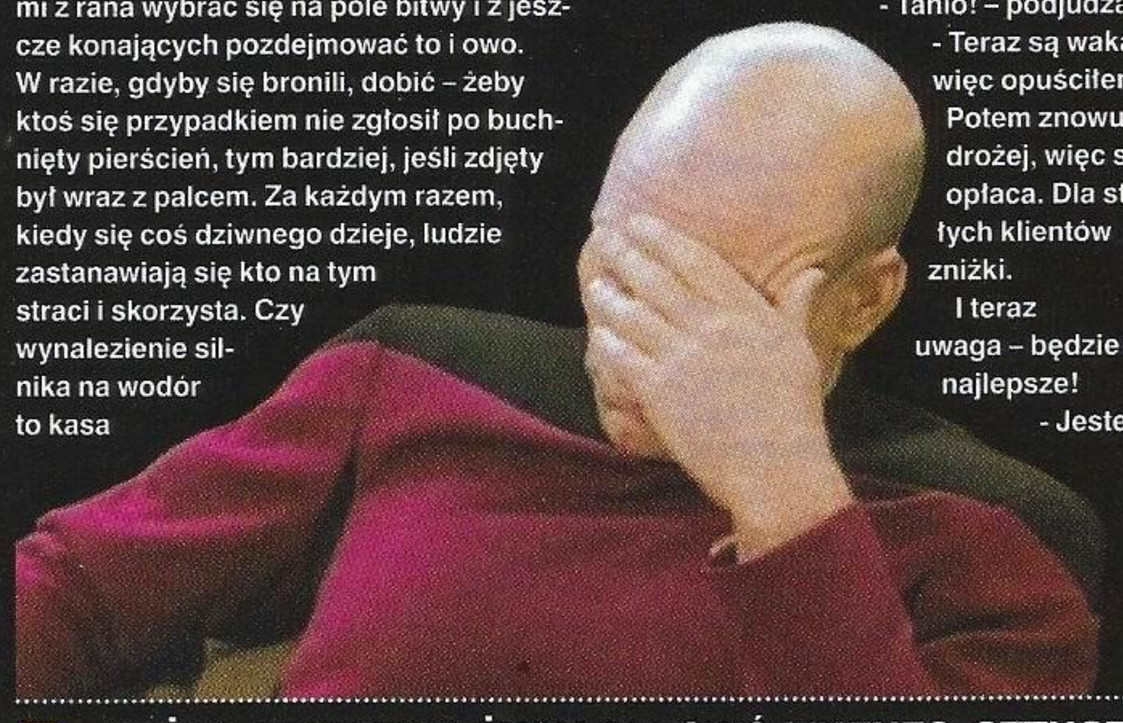
- W tym roku kupiłem sobie za to PS3 i mam wreszcie swoją. No i mam kartę graficzną do kompa nową.

Zatkało mnie. Powiedziałem, że się odezwę niedługo, kłamiąc, że mam gości.

Następnego dnia postanowiłem zapytać ile godzin dziennie poświęca koleś takiej wakacyjnej pracy i skąd ma gry. Zagadnąłem.

- He, ktoś ty?... – to już nie był on. Pod tym samym numerem. Dziwny to świat. Dziwne i magiczne przestrzenie GG. I dziwne zajęcie, w którym – jak w realnym świecie – ktoś inny pracuje nad prestiżem zupełnie obcych osób. Do wirtualnych miłości i wirtualnych znajomości, wirtualnych sukcesów i wirtualnego seksu, dochodzi oto nowe pojęcie. Wirtualny prestiż. Nie mój, ale jednak mój. Zapłacony, ale trudno powiedzieć czy zasłużony. Ciągle żyję w świecie, w którym za kasę z reala, wolę sobie kupić wakacje, a nie acziwy na Xa, czy levele w MMORPGu. Ciekawe co wybiorą nasze wnuki?

//Grabarz



KAŻDA DZIEDZINA ŻYCIA MA SWÓJ BIZNES. SZTUCZKA POLEGA NA TYM, BY GO ODKRYĆ I WDROŻYĆ. JEDNI KORZYSTAJĄC Z WIELKOŚCI RYNKU SAMOCHODOWEGO TWORZĄ KOMISY, INNI KRADNĄ ANTENY, A JESZCZE INNI MYJĄ SZYBY NA ŚWIATŁACH. TAK TO JUŻ JEST

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Zawsze precyzyjnie do celu

Oszczędzaj czas, oszczędzaj paliwo...

- Wyświetlacz - GPS070 3,5" oraz GPS430 4,3" LCD TFT, dotykowy, antyodblaskowy
- MapaMap 6.0 Polski - 1260 planów miast i miejscowości z nazwami ulic i numerami budynków
- Mobilne centrum rozrywki: filmy, muzyka oraz zdjęcia
- Odbiornik GPS SiRF Star III
- Procesor 396 MHz
- Czytnik kart SD/MMC
- Technologia Finger Friendly

www.eMANTA.com

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

singstar®

ZAPRASZA NA IMPREZĘ!

SingStar Tour nad polskim morzem!
Zaczynamy od 29 czerwca!

Szczegóły na eu.playstation.com

W KAŻDYM Z NAS KRYJE SIĘ SINGSTAR!

*Wersja na PS3 dostępna od września 2009

PlayStation®